

**EFEKTIVITAS INTEGRASI *SOFT SKILL* PADA PELAJARAN PATISERI
MENGUNAKAN PEMBELAJARAN MODEL *TEAM GAMES*
TOURNAMENT (TGT) SISWA TATA BOGA SMK NEGERI 3
SUKOHARJO**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Teknik



Oleh :

**DEVI HAPSARI
NIM. 06511241022**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BOGA
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2011**

LEMBAR PENGESAHAN
EFEKTIVITAS INTEGRASI *SOFT SKILL* PADA PELAJARAN PATISERI
MENGUNAKAN PEMBELAJARAN MODEL *TEAM GAMES*
***TOURNAMENT* (TGT) SISWA TATA BOGA SMK NEGERI 3**
SUKOHARJO

SKRIPSI

Dipersiapkan dan Disusun Oleh:




DEVI HAPSARI

06511241022

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal 30 Desember 2010 dan dinyatakan telah **Memenuhi Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Teknik.**

DEWAN PENGUJI

Susunan Panitia Penguji

Nama	Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Sutriyati Purwanti, M.Si	Ketua Penguji		17-01-2011
Dr. Endang Mulyatiningsih	Penguji Utama		17-01-2011
Prihastuti Ekawatiningsih, M.Pd	Sekretaris		17-01-2011

Yogyakarta, Januari 2011

Dekan Fakultas Teknik UNY




Wardan Suyanto, Ed.D

NIP.19540810 197803 1 001

PERNYATAAN KEASLIAN PROYEK AKHIR

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Devi Hapsari

NIM : 06511241022

Program Studi : Pendidikan Teknik Boga

Jurusan Pendidikan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Fakultas : Teknik

Judul Skripsi :

**EFEKTIVITAS INTEGRASI *SOFT SKILL* PADA PELAJARAN PATISERI
MENGUNAKAN PEMBELAJARAN MODEL *TEAM GAMES*
TOURNAMENT (TGT) SISWA TATA BOGA SMK NEGERI 3
SUKOHARJO**

Menyatakan bahwa Skripsi ini hasil karya saya sendiri dan sepanjang saya tulis tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis oleh orang lain atau telah digunakan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi di Perguruan Tinggi yang lain, kecuali pada bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan.

Apabila ternyata terbukti pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya akan menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, Desember 2010

Yang menyatakan



Devi Hapsari

NIM. 06511241022

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul **"EFEKTIVITAS INTEGRASI *SOFT SKILL* PADA PELAJARAN PATISERI MENGGUNAKAN PEMBELAJARAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) SISWA TATA BOGA SMK NEGERI 3 SUKOHARJO"** ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, Desember 2010

Dosen Pembimbing



Sutriyati Purwanti, M.Si

NIP. 19611216 198803 2 001

**EFEKTIVITAS INTEGRASI *SOFT SKILL* PADA PELAJARAN PATISERI
MENGUNAKAN PEMBELAJARAN MODEL *TEAM GAMES
TOURNAMENT* (TGT) SISWA TATA BOGA SMK NEGERI 3
SUKOHARJO**

Oleh:

Devi Hapsari
06511241022

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran model *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran patiseri siswa Tata Boga SMK Negeri 3 Sukoharjo. (2) Apakah ada perbedaan antara kemampuan *soft skill* siswa Tata Boga SMK Negeri 3 Sukoharjo yang menggunakan model pembelajaran TGT dengan siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran TGT. (3) Apakah ada perbedaan antara prestasi belajar patiseri siswa Tata Boga SMK Negeri 3 Sukoharjo yang menggunakan model pembelajaran TGT dengan siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran TGT. (4) Apakah pengintegrasian *soft skill* aspek *interpersonal intelligence* yang mencakup *social sensitifity*, *social insight*, dan *social communication* lebih efektif apabila menggunakan model pembelajaran TGT daripada menggunakan metode konvensional.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, desain penelitian yang digunakan adalah *pre test-post test control group desain*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Tata Boga SMK N 3 Sukoharjo tahun ajaran 2010/2011 sebanyak 236 siswa. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan teknik *simple random sampling*, yaitu sebanyak 78 anak yang terbagi dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen dan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi, angket pengintegrasian *soft skill* dan tes prestasi belajar patiseri. Data dianalisis dengan menggunakan uji t.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Pelaksanaan pembelajaran model *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran patiseri siswa Tata Boga SMK Negeri 3 Sukoharjo dilakukan dengan penyajian kelas, pengelompokan siswa, diskusi dan presentasi, *games tournament* dan *team recognize*. (2) Ada perbedaan antara kemampuan *soft skill* siswa Tata Boga SMK Negeri 3 Sukoharjo yang menggunakan model pembelajaran TGT dengan siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran TGT dengan hasil uji *t-test* 4.038 dan $P\ 0.000 < 0.005$. (3) Ada perbedaan antara prestasi belajar patiseri siswa Tata Boga SMK Negeri 3 Sukoharjo yang menggunakan model pembelajaran TGT dengan siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran TGT dengan hasil uji *t-test* 4.561 dan $P\ 0.000 < 0.005$. (4) Pengintegrasian *soft skill* aspek *interpersonal intelligence* yang mencakup *social sensitifity*, *social insight*, dan *social communication* lebih efektif apabila menggunakan model pembelajaran TGT daripada menggunakan metode konvensional.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan YME yang telah memberikan limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul "Efektivitas Integrasi *Soft Skill* Pada Pelajaran Patiseri Menggunakan Pembelajaran Model *Team Games Tournament* (TGT) Siswa Tata Boga SMK Negeri 3 Sukoharjo".

Penulis menyadari bahwa penyusunan Skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan partisipasi orang lain. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Wardan Suyanto, Ed.D, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Sri Wening, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Ibu Sutriyati Purwanti, M.Si, selaku Kaprodi S1 Pendidikan Teknik Boga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta sekaligus sebagai Dosen Pembimbing Skripsi yang telah mengarahkan dan membimbing dengan sabar sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Ibu Hj. Sri Palupi, M.Pd, selaku Pembimbing Akademik kelas Pendidikan Teknik Boga S1 angkatan 2006.
5. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Teknik Boga yang telah mendidik dan membimbing selama masa perkuliahan.

6. Seluruh staf, karyawan, guru dan siswa di SMK Negeri 3 Sukoharjo yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian.
7. Semua pihak yang telah terlibat dalam pembuatan Skripsi ini yang tidak dapat disebutkan penulis satu persatu.

Yogyakarta, November 2010

Penulis,

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Cobalah berkata “ya”, cobalah berkata “selalu”, cobalah berkata “saya akan” dan cobalah berkata “saya bisa”

(Leo Buscaglia)

Hidup terkadang tidak berjalan seperti yang kita harapkan, akan tetapi semua itu tidak boleh membuat kita terpuruk, kita harus bertahan, bangkit dan berjuang untuk bisa melaluinya karena Tuhan telah merencanakan semuanya adalah yang terbaik untuk kita.

(Penulis)

PERSEMBAHAN:

Kupersembahkan karyaku ini untuk Tuhan YME yang telah memberiku segalanya.

Ayah dan Bunda tercinta, kakak-kakak ku terkasih dan keponakan-keponakan ku tersayang.

Semua sahabat-sahabatku, rekan-rekan ku, teman-teman ku, saudara-saudaraku yang telah memberiku semangat, menemani ku dan membantu ku dalam segala hal.

Almamaterku UIN.

Tanah kelahiranku Indonesia.

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN TEORI	12
A. Deskripsi Teoritis	12
B. Penelitian yang Relevan.....	48
C. Kerangka Berpikir.....	50

D. Hipotesis.....	51
BAB III METODE PENELITIAN	53
A. Desain Penelitian.....	53
B. Definisi Operasional dan Variabel Penelitian	55
C. Populasi dan Sampel Penelitian	55
D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	57
E. Teknik Analisis Data.....	68
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	71
A. Deskripsi Hasil Penelitian	71
B. Pengujian Hipotesis.....	81
C. Pembahasan Hasil Penelitian	86
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	91
A. Simpulan	91
B. Implikasi Hasil Penelitian	92
C. Keterbatasan Penelitian.....	93
D. Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN.....	98

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Dasar Kompetensi.....	40
Tabel 2. Format Desain Penelitian.....	54
Tabel 3. Jumlah Kelas dan Siswa Tata Boga SMK Negeri 3 Sukoharjo.....	56
Tabel 4. Lembar Observasi.....	58
Tabel 5. Kisi-kisi Soal Prestasi Belajar.....	59
Tabel 6. Kisi-kisi Angket Pengintegrasian <i>Soft Skill</i>	60
Tabel 7. Pedoman Interpretasi Nilai r.....	63
Tabel 8. Kategori Tingkat Kesukaran Soal.....	64
Tabel 9. Kriteria Daya Beda Soal.....	66
Tabel 10. Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	75
Tabel 11. Data Observasi Pengintegrasian <i>Soft Skill</i> Mata Pelajaran Patiseri Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	75
Tabel 12. Data Kuesioner Pengintegrasian <i>Soft Skill</i> Mata Pelajaran Patiseri Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	77
Tabel 13. Data Prestasi Belajar Mata Pelajaran Patiseri Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	79
Tabel 14. Hasil Uji Normalitas.....	82
Tabel 15. Rangkuman Hasil Uji Homogenitas.....	83
Tabel 16. Uji t <i>student</i>	84

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Model Kecerdasan Emosional Bar-On.....	25
Gambar 2. Dimensi Kecerdasan Interpersonal.....	27
Gambar 3. Proses Pemecahan Masalah.....	30
Gambar 4. Kerangka Berpikir.....	51
Gambar 5. Diagram Observasi Pengintegrasian <i>Soft Skill</i> Mata Pelajaran Patiseri.....	76
Gambar 6. Histogram Pengintegrasian <i>Soft Skill</i> Mata Pelajaran Patiseri Kelas Kontrol.....	77
Gambar 7. Histogram Pengintegrasian <i>Soft Skill</i> Mata Pelajaran Patiseri Kelas Eksperimen.....	78
Gambar 8. Histogram <i>Pre-test</i> Mata Pelajaran Patiseri Kelas Eksperimen.....	79
Gambar 9. Histogram <i>Post-test</i> Mata Pelajaran Patiseri Kelas Eksperimen.....	80
Gambar 10. Histogram <i>Pre-test</i> Mata Pelajaran Patiseri Kelas Kontrol.....	80
Gambar 11. Histogram <i>Post-test</i> Mata Pelajaran Patiseri Kelas Kontrol...	81

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Lembar Observasi	99
Lampiran 2. Kuesioner.....	103
Lampiran 3. Soal Prestasi Belajar	108
Lampiran 4. Kunci Jawaban Soal Prestasi Belajar.....	114
Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	115
Lampiran 6. Alur <i>Games Tournament</i>	129
Lampiran 7. Pembagian Kelompok Kelas Eksperimen	130
Lampiran 8. Hasil Uji Coba Instrumen	131
Lampiran 9. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	133
Lampiran 10. Rekapitulasi Hasil Observasi.....	143
Lampiran 11. Daftar Nilai	146
Lampiran 12. Uji Normalitas	148
Lampiran 13. Uji Homogenitas.....	149
Lampiran 14. Tabel Hasil uji <i>t-student</i>	151
Lampiran 15. Statistik Deskriptif.....	153
Lampiran 16. Tabel Nilai Kritik.....	158
Lampiran 17. Tabel F.....	159
Lampiran 18. Foto Penelitian.....	161
Lampiran 19. Surat Ijin Penelitian	165

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat (1) menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar manusia agar dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran. Pendidikan merupakan suatu proses yang berperan membentuk peserta didiknya menjadi sumber daya manusia yang memiliki keahlian profesional, produktif, kreatif, mandiri, unggul dan berakhlak mulia sebagai aset bangsa dalam menyukseskan pembangunan nasional. Hal ini diperjelas dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 yang menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU Sisdiknas Tahun 2003).

Sebagai bagian dari sistem pendidikan nasional, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan pendidikan pada jenjang menengah yang menyiapkan peserta didiknya untuk memasuki dunia kerja dengan bekal ilmu pengetahuan dan keahlian sehingga diharapkan mampu mengembangkan ilmu dan keahlian yang diperolehnya itu demi kemajuan dirinya, masyarakat

dan bangsa. Ditegaskan dalam UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 pasal (15) bahwa SMK sebagai bentuk satuan pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu (UU Sisdiknas Tahun 2003).

Lulusan SMK diharapkan tidak hanya mampu menguasai bidang ilmu pengetahuan dan keahlian saja (*hard skill*), akan tetapi harus mempunyai kecakapan dalam kecerdasan emosionalnya (*soft skill*). Hal ini dikarenakan para pengguna tenaga kerja sekarang ini banyak mengeluhkan kualitas pekerja dari segi kemampuan *soft skill*nya. Menurut Daniel Goleman (2004: 44), kesuksesan seseorang ditentukan sekitar 20 % oleh *hard skill* atau kemampuan IQ (*Intelligence Quotient*) dan 80% oleh faktor lain yaitu *soft skill* atau *emotional intelligence*.

Menurut Muchlas Samani (2007), pendidikan di Indonesia bersifat teoritis dan tidak membekali siswa untuk menghadapi kehidupan nyata di masyarakat, padahal kesuksesan ditentukan oleh kemampuan *soft skill* sebesar 80%. Namun saat ini dunia pendidikan di Indonesia masih menekankan pada penguasaan kemampuan *soft skill* sebesar 10% dan kemampuan *hard skill* 90%, dengan kata lain pendidikan di Indonesia saat ini kurang efektif memberikan pendidikan *soft skill*. Kurikulum pendidikan di Indonesia hanya sedikit memberi muatan pendidikan *soft skill*, namun pekerjaan mengubah kurikulum untuk menambah muatan pendidikan *soft skill* merupakan hal yang tidak mudah (<http://muclassamani.multiply.com/journal/item/6>).

Menghadapi betapa pentingnya unsur *soft skill* dalam suatu pendidikan serta supaya pendidikan *soft skill* berjalan secara efektif tanpa mengubah kurikulum, maka perlu dilakukan pengintegrasian pendidikan *soft skill* dalam proses belajar mengajar di sekolah-sekolah terutama di SMK yang akan mencetak pekerja. Hal ini dikarenakan efektivitas pengintegrasian pendidikan *soft skill* ini sangat berkaitan dengan proses belajar mengajar di sekolah. Keefektivan proses belajar mengajar di sekolah mempengaruhi ketercapaiannya pengintegrasian pendidikan *soft skill* di bangku sekolah.

Secara umum efektivitas selalu dihubungkan dengan pencapaian sasaran yang telah ditentukan atau perbandingan antara hasil nyata dengan hasil ideal. Efektivitas pendidikan *soft skill* dikatakan berhasil apabila tujuan dari pendidikan *soft skill* dapat tercapai secara maksimal yaitu mengembangkan potensi peserta didik dalam menghadapi perannya di masa yang akan datang serta memiliki kemampuan mengelola diri sendiri dan orang lain. Efektivitas juga dapat berupa suatu tindakan atau usaha untuk mencapai suatu tujuan. Keefektivan dalam suatu proses pembelajaran biasanya berkenaan dengan jalan, upaya, teknik dan strategi yang digunakan dalam mencapai tujuan secara optimal. Keefektivan pendidikan *soft skill* dapat dilakukan dengan pengintegrasian pendidikan *soft skill* di dalamnya secara optimal.

Dari hasil penelitian “Identifikasi Kompetensi *Hard Skill* dan *Soft Skill* Mahasiswa Pendidikan Teknik Boga dalam Praktek Industri Bidang Produksi dan Pelayanan Restoran” yang dilakukan oleh Anis Nuryati Suprpto tahun

2009, kompetensi *soft skill* yang dikuasai pada aspek *interpersonal intelligence* menunjukkan kategori cukup baik rata-rata sekitar 20% dan aspek *intrapersonal intelligence* menunjukkan kategori yang baik rata-rata sekitar 40%. Berdasarkan penelitian ini dapat dilihat bahwa kompetensi *soft skill* terutama pada aspek *interpersonal intelligence* belum menunjukkan angka yang maksimal serta perlu dilakukan pembelajaran yang mampu menambah kemampuan dalam aspek *soft skill*.

Salah satu sekolah yang perlu ditingkatkan kemampuan *soft skill*nya adalah SMK Negeri 3 Sukoharjo. Berdasarkan observasi pada kegiatan pembelajaran siswa dan wawancara terhadap guru yang telah dilakukan oleh peneliti, sebagian besar siswa Tata Boga SMK Negeri 3 Sukoharjo kurang aktif dalam pembelajaran, kurang ada umpan balik terhadap guru selama proses pembelajaran berlangsung, siswa kurang tertarik dan cenderung malu apabila diminta guru untuk maju ke depan kelas untuk menjawab pertanyaan atau mengerjakan soal, siswa kurang tertarik bertanya kepada guru apabila mengalami kesulitan dalam pembelajaran dan siswa kurang mampu mengkomunikasikan jawaban dengan baik ketika diberi pertanyaan atau soal oleh guru.

SMK Negeri 3 Sukoharjo merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang berlokasi di Desa Parang Joro, Grogol, Sukoharjo. Sekolah tersebut memiliki beberapa program studi, antara lain Teknik Otomotif, Akutansi, Pemasaran, Akomodasi Perhotelan, dan Tata Boga. Pada program studi Tata boga, siswa diajarkan berbagai mata pelajaran. Salah satu pelajaran

yang seharusnya diberi lebih banyak muatan pendidikan *soft skill* adalah mata pelajaran patiseri, karena mata pelajaran ini akan menjadi bekal siswa tata boga untuk melakukan program praktik industri. Siswa yang melakukan program praktik industri selain harus memiliki kemampuan *hard skill* juga diharap untuk memiliki kemampuan *soft skill* diantaranya dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan yang baru, mampu berinteraksi dengan orang banyak, mampu memahami rekan kerja lain di lingkungan yang baru dan tidak menimbulkan masalah sehingga siswa yang melaksanakan program praktik industri dapat diterima dengan baik oleh pihak industri. Maka dari itu, akan terjalin hubungan baik antara pihak industri dengan pihak sekolah.

Mata pelajaran patiseri merupakan mata pelajaran produktif yang dapat membentuk peserta didik menjadi pekerja sebagai *baker* terampil yang dibutuhkan oleh perusahaan *bakery*. Mata pelajaran patiseri berisikan beberapa kompetensi yang dibutuhkan dalam bidang pekerjaan tata boga, seperti pengetahuan dalam teknologi *bakery* dan memproduksi produk-produk makanan kecil yang dibuat untuk kepentingan penyerta minum teh atau sekedar camilan bagi sebagian besar masyarakat di negara barat. Mata pelajaran patiseri selama ini selalu dititik beratkan pada kemampuan *hard skill* saja, akan tetapi kemampuan *hard skill* perlu dilengkapi dengan kemampuan *soft skill*. Hal ini dikarenakan seorang *baker* tidak akan sukses dalam karirnya apabila tidak memiliki kemampuan *soft skill* yang melengkapi kemampuan *hard skill*.

Proses kegiatan pembelajaran patiseri terutama pada materi yang telah diberikan disekolah tersebut, biasanya lebih banyak berpusat pada guru salah satunya adalah metode ceramah dan praktik. Penerapan metode tersebut menyebabkan siswa hanya menjadi obyek belajar dan sedikit menjadikan siswa sebagai subyek belajar, padahal konsep pendidikan saat ini menuntut siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran dan guru hanya sebagai fasilitator saja. Hal ini menyebabkan pengintegrasian pendidikan *soft skill* terutama dalam hal aspek *interpersonal intelligence* berjalan kurang maksimal. Siswa cenderung individualis hanya mau bekerja untuk dirinya sendiri bukan untuk kelompok, walaupun dalam pelaksanaan praktik siswa telah dikelompok-kelompokkan oleh guru mata pelajaran. Kebanyakan siswa tidak bersedia untuk membantu teman sekelompoknya yang belum menyelesaikan pekerjaannya padahal siswa tersebut sudah tidak ada pekerjaan.

Pengintegrasian pendidikan *soft skill* dalam mata pelajaran patiseri dapat dilakukan antara lain dengan membuat variasi dalam metode mengajar, agar peserta didik tidak merasa bosan dan termotivasi serta mengharuskan siswa bekerja sama dalam tim sehingga materi dan aspek-aspek *soft skill* yang disampaikan lebih mudah diterima oleh peserta didik. Maka dari itu, perlu dibuat strategi pembelajaran berbentuk skenario pembelajaran yang menerapkan berbagai model pembelajaran yang memuat aspek-aspek *soft skill*. Model pembelajaran ini sering disebut dengan model pembelajaran kooperatif. Salah satu bentuk strategi pembelajaran kooperatif yang dapat

diterapkan dalam mengintegrasikan pendidikan *soft skill* dalam mata pelajaran patiseri adalah *Team Games Tournament* (TGT).

Melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat melatih kemampuan *soft skill* siswa, terutama dalam aspek *interpersonal intelligence*. Pelaksanaan model pembelajaran *Team Games Tournament* ini, siswa dituntut harus belajar dalam suatu kelompok dan diberikan suatu materi yang dirancang sebelumnya oleh guru kemudian dikompetisikan antar tim yang dikemas dalam suatu permainan. Model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) membuat semua siswa aktif dalam bekerja secara kelompok mencari pengetahuan dan mengkomunikasikan pengetahuan yang dimilikinya pada orang lain, sehingga masing-masing siswa lebih menguasai materi.

Program pembelajaran dan materi pembelajaran dengan kualitas baik akan diterima sepenuhnya apabila disampaikan dengan metode, strategi dan pendekatan pembelajaran yang mendukung. Jadi penelitian tentang efektivitas integrasi *soft skill* pada pelajaran patiseri dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) siswa tata boga SMK Negeri 3 Sukoharjo penting dilakukan agar pengintegrasian pendidikan *soft skill* terutama dalam aspek *interpersonal intelligence* yang mencakup aspek *social sensitivity*, *social insight*, dan *social communication* lebih efektif.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Para pengguna tenaga kerja lulusan SMK sekarang ini banyak mengeluhkan kualitas pekerja dari segi kemampuan *soft skill*nya.
2. Kurikulum pendidikan di Indonesia memberi muatan pendidikan *hard skill* yang lebih banyak dibanding dengan pendidikan *soft skill*.
3. Pekerjaan mengubah kurikulum untuk memberikan pendidikan *soft skill* lebih banyak daripada pendidikan *hard skill* merupakan pekerjaan yang tidak mudah.
4. Pada penelitian sebelumnya pencapaian kompetensi *soft skill* terutama aspek *interpersonal intelligence* belum maksimal.
5. SMK Negeri 3 Sukoharjo merupakan Sekolah Menengah Kejuruan yang memerlukan peningkatan pendidikan *soft skill* terutama aspek *interpersonal skill*.
6. Mata pelajaran patiseri di SMK Negeri 3 Sukoharjo perlu ditambah pendidikan *soft skill* agar menjadi bekal siswa Tata Boga SMK Negeri 3 Sukoharjo dalam melaksanakan program Praktik Industri.
7. Mata pelajaran patiseri selalu dititik beratkan pada kemampuan *hard skill*.
8. Penggunaan metode konvensional pada mata pelajaran patiseri di SMK Negeri 3 Sukoharjo menjadikan pengintegrasian pendidikan *soft skill* berjalan kurang efektif.

C. Batasan Masalah

Mengingat keterbatasan yang dimiliki peneliti, maka penelitian difokuskan pada efektivitas integrasi *soft skill* pada pelajaran patiseri dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) siswa tata boga SMK Negeri 3 Sukoharjo dengan membatasi aspek *soft skill* yang diamati adalah *interpersonal intelligence* yang mencakup *social sensitifity*, *social insight*, dan *social communication*.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran model *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran patiseri siswa Tata Boga SMK Negeri 3 Sukoharjo ?
2. Apakah ada perbedaan antara kemampuan *soft skill* siswa Tata Boga SMK Negeri 3 Sukoharjo yang menggunakan model pembelajaran TGT dengan siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran patiseri ?
3. Apakah ada perbedaan antara prestasi belajar patiseri siswa Tata Boga SMK Negeri 3 Sukoharjo yang menggunakan model pembelajaran TGT dengan siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran TGT ?
4. Apakah pengintegrasian *soft skill* aspek *interpersonal intelligence* yang mencakup *social sensitifity*, *social insight*, dan *social communication* pada mata pelajaran patiseri lebih efektif apabila menggunakan model pembelajaran TGT daripada menggunakan metode konvensional ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada perumusan masalah diatas, tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran model *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran patiseri siswa tata boga SMK Negeri 3 Sukoharjo.
2. Untuk mengetahui perbedaan antara kemampuan *soft skill* siswa Tata Boga SMK Negeri 3 Sukoharjo yang menggunakan model pembelajaran TGT dengan siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran patiseri.
3. Untuk mengetahui perbedaan antara prestasi belajar patiseri siswa Tata Boga SMK Negeri 3 Sukoharjo yang menggunakan model pembelajaran TGT dengan siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran TGT.
4. Untuk mengetahui efektivitas pengintegrasian *soft skill* aspek *interpersonal intelligence* yang mencakup *social sensitifity*, *social insight*, dan *social communication* pada mata pelajaran patiseri dengan menggunakan model pembelajaran TGT dan metode konvensional.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat:

1. Bagi Peneliti:
 - a. Menambah pengetahuan mengenai model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dan teknik pengintegrasian

pendidikan *soft skill* yang efektif terutama pada mata pelajaran patiseri serta praktiknya di sekolah.

- b. Menambah pengalaman mengenai teknik mengajar yang efektif dan menyenangkan sebagai bekal peneliti sebelum menjadi pendidik.

2. Bagi Guru:

- a. Penelitian ini memberikan gambaran kepada guru boga dalam merancang pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif sebagai salah satu pilihan metode mengajar dalam mengintegrasikan pendidikan *soft skill* kepada siswa.
- b. Menambah wawasan dalam menerapkan model pembelajaran khususnya model pembelajaran kooperatif yang telah dipadukan dengan pendidikan *soft skill*.
- c. Sebagai bahan informasi perkembangan siswa dalam mata pelajaran patiseri.

3. Bagi Siswa:

- a. Melatih siswa dalam hal *soft skill* pada aspek *interpersonal intelligence* yang meliputi *social sensitifity*, *social insight*, dan *social communication*.
- b. Melatih siswa untuk belajar secara aktif dan membangun struktur pemahaman dengan mengkaitkan ide atau pengetahuan baru ke dalam struktur pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teoritis

1. Efektivitas

Efektivitas berasal dari kata efek. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005: 284), kata tersebut dapat diartikan sebagai akibat atau pengaruh. Kemudian diberi imbuhan –if sehingga menjadi kata efektif yang berarti ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesannya); dapat membawa hasil. Kata tersebut dapat dimodifikasikan dengan imbuhan me-kan menjadi mengefektifkan yang berarti menjadikan efektif. Selain penambahan kata tersebut kata efek juga dapat dimodifikasi dengan imbuhan –itas dan ke-an sehingga menjadi kata efektivitas dan keefektivan, keduanya memiliki arti yang sama yaitu keadaan berpengaruh; hal berkesan; kemandirian atau kemujaraban; keberhasilan. Berdasarkan kata-kata tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa efektivitas menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005) adalah tindakan yang dapat membawa hasil serta memberi pengaruh terhadap suatu hal.

Efektivitas juga dapat diartikan sebagai ukuran yang menyatakan seberapa jauh tindakan atau usaha mendatangkan hasil dan dapat mencapai tujuan. Menurut AM Slamet Soewandi, dkk (2008: 44), efektivitas mengacu pada proses dan hasil suatu strategi yang efektif apabila dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran dan mereka

berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Faktor yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran antara lain kemampuan guru dalam menggunakan metode. Metode merupakan bagian dari strategi pembelajaran yang dipengaruhi oleh tujuan yang hendak dicapai, kemampuan pendidik, kebutuhan peserta didik, isi atau materi pendidikan (Sumitro dkk, 2006: 77). Semakin baik dan semakin tepat guna suatu metode yang merupakan bagian dari suatu strategi, maka akan semakin efektif pula pencapaian tujuan yang telah ditetapkan, sehingga hasil belajar siswa lebih baik.

Berdasarkan pernyataan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa, efektivitas adalah usaha atau tindakan yang dilakukan untuk menyelesaikan pekerjaan dengan tepat dan untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Efektivitas dalam penelitian ini diwujudkan dalam bentuk skor yang diperoleh dari tes prestasi belajar mata pelajaran patiseri dan skor kemampuan *soft skill* dalam mata pelajaran patiseri. Efektivitas dari penggunaan model pembelajaran TGT dalam mengintegrasikan aspek *soft skill* pada mata pelajaran patiseri dapat dilihat dari tingkat prestasi belajar dan tingkat pencapaian kemampuan *soft skill* siswa. Apabila tingkat prestasi belajar dan kemampuan *soft skill* siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT lebih tinggi dari yang tidak menggunakan TGT, maka dikatakan efektif.

2. Kecerdasan Emosional (*Soft Skill*)

Soft skill adalah istilah sosiologis yang berkaitan dengan "EQ" (*Emotional Intelligence Quotient*) atau *Emotional Intelligence* seseorang, kumpulan karakter kepribadian, rahmat sosial, komunikasi, bahasa, kebiasaan pribadi, keramahan, dan optimisme yang menjadi ciri hubungan dengan orang lain. *Soft* melengkapi keterampilan keras atau *hard* (bagian dari IQ seseorang), yang merupakan persyaratan pekerjaan serta banyak kegiatan lainnya (http://en.wikipedia.org/wiki/Soft_skills). Kecerdasan emosional merupakan gabungan dari 2 kata yaitu emosi dan kecerdasan yang keduanya memiliki makna masing-masing.

a. Pengertian Emosi

Emosi pada dasarnya adalah dorongan untuk bertindak, rencana seketika untuk mengatasi masalah yang telah ditanamkan secara berangsur-angsur oleh evolusi. Akar kata emosi adalah *movere*, kata kerja Bahasa Latin yang berarti “menggerakkan, bergerak”, ditambah awalan “e-“ untuk memberi arti “bergerak menjauh”, menyiratkan bahwa kecenderungan bertindak merupakan hal mutlak dalam emosi (Daniel Goleman, 2004: 7).

Emosi merupakan suatu perasaan dari pikiran-pikiran khasnya, suatu keadaan biologis dan psikologis, serta serangkaian kecenderungan untuk bertindak. Menurut Robert K. Cooper dan Anyman Sawaf (2001: xii-xiii), kata *emotion* bisa didefinisikan dengan gerakan (*movement*), baik secara metaforis maupun literal; kata

emotion adalah kata yang menunjukkan gerak perasaan. Maka dari itu, kecerdasan emosional adalah yang lebih memotivasi seseorang untuk mencari potensinya sendiri; untuk mencapai tujuan unik seseorang yang mengaktifkan nilai-nilai dan aspirasi-aspirasi yang paling dalam dari apa yang kita pikirkan (*what we think about*).

Menurut Sugihartono, dkk (2007: 20-21), emosi memberi warna pada perilaku manusia sehari-hari. Melalui emosi manusia bisa merasakan senang, sedih, cemburu, cinta, aman, takut, semangat dan sebagainya. Emosi berperan dalam mempercepat maupun memperlambat proses pembelajaran. Emosi juga membantu proses pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan. Berbagai penelitian menunjukkan adanya keterkaitan antara emosi dan struktur otak manusia.

Kemudian menurut Dorothy (2007: 31-32), faktor-faktor pertumbuhan emosi antara lain: 1) fisik, dimulai sejak bayi usia empat bulan melihat sebuah mainan dan melambai-lambaikan kedua tangannya ke arah mainan tersebut; 2) mental, dimulai sejak usia delapan belas bulan, anak tersebut memiliki perbendaharaan kira-kira sepuluh kata dan mengucapkan kata-kata yang paling sering didengarnya; 3) emosional, ketika anak berusia lima tahun dan dia memandang ibunya sebagai pusat dunianya.

Daniel Goleman (2004: 411-412) memiliki daftar emosi yang relatif lengkap dan representatif. Daftar emosi tersebut adalah:

- 1) Amarah: beringas, mengamuk, benci, marah besar, jengkel, kesal hati, terganggu, rasa pahit, berang, tersinggung, bermusuhan, kekerasan, kebencian patologis.
- 2) Kesedihan: perih, sedih, muram, suram, melankolis, mengasihani diri, kesepian, ditolak, putus asa, depresi berat.
- 3) Rasa takut: cemas, takut, gugup, khawatir, waswas, perasaan takut sekali, khawatir, waspada, sedih, tidak tenang, ngeri, takut sekali, sampai dengan paling parah, fobia dan panik.
- 4) Kenikmatan: bahagia, gembira, ringan, puas, riang, senang, terhibur, bangga, kenikmatan indrawi, takjub, rasa terpesona, rasa puas, rasa terpenuhi, kegirangan luar biasa, senang, senang sekali, hingga yang ekstrim, mania.
- 5) Cinta: penerimaan, persahabatan, kepercayaan, kebaikan hati, rasa dekat, bakti, hormat, kasmaran, kasih.
- 6) Terkejut: terkejut, terkesiap, takjub, terpana.
- 7) Jengkel: hina, jijik, muak, benci, tidak suka, mau muntah, tidak enak perasaan.
- 8) Malu: rasa salah, malu hati, kesal hati, sesal, hina, aib, hati hancur lebur, perasaan sedih atau dosa yang mendalam.

Menurut Anthony (2003: 93-94), emosi bermanfaat untuk: 1) emosi digunakan untuk *survival* atau bertahan hidup. 2) Emosi berfungsi sebagai *energizer* atau pembangkit energi. 3) Emosi bermanfaat sebagai *messenger* atau pembawa pesan. 4) Emosi adalah

untuk *reinforce*, untuk memperkuat pesan atau informasi yang disampaikan. 5) Emosi untuk *balancer* atau penyeimbang dalam kehidupan kita.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan diatas maka dapat disimpulkan bahwa emosi adalah sesuatu yang ada dipikiran kita yang menggerakkan kita untuk melakukan suatu hal atau bertindak. Emosi ini merupakan suatu perasaan yang sangat mempengaruhi pikiran kita. Emosi dapat mempengaruhi seseorang untuk bertindak secara rasional maupun irrasional sesuai dengan impuls yang dikirimkan pada otak kita. Maka dari itu, emosi seseorang perlu dilatih agar emosi yang dihasilkan oleh pikiran seseorang menjadi rasional dan tidak merugikan orang lain (ke arah yang positif). Emosi dapat digolongkan menjadi beberapa macam yaitu amarah, kesedihan, rasa takut, kenikmatan, cinta, terkejut, jengkel dan malu.

b. Pengertian Kecerdasan

Teori kecerdasan pertama kali dicetuskan oleh pakar psikologi berkebangsaan Perancis bernama Alfred Binet bersama temannya Theodore Simon pada tahun 1905. Menurut Howard Gardner (2003:32), kecerdasan merupakan bakat tunggal yang dipergunakan dalam situasi menyelesaikan masalah apa pun. Sedangkan menurut Azwar Saifuddin (1999: 2), inteligensi dikenal sebagai istilah yang menggambarkan kecerdasan, kepintaran ataupun kemampuan untuk memecahkan *problem* yang dihadapi.

Sugihartono, dkk (2007: 17) memandang inteligensi sebagai kemampuan umum seseorang. Menurut pandangannya inteligensi menunjukkan secara umum kemampuan seseorang dalam menyesuaikan diri, belajar atau berpikir abstrak. Kemampuan tersebut disebut dengan faktor umum (*general factor*). Faktor umum ini berbeda dengan kemampuan khusus (*specific factor*) yang lebih melihat kemampuan manusia pada bidang-bidang atau keahlian yang dikuasainya.

Menurut Agus Sujanto (2008: 66), inteligensi ada 2 macam yaitu: 1) inteligensi praktis, inteligensi untuk dapat mengatasi situasi yang sulit dalam suatu pekerjaan yang berlangsung secara cepat dan tepat; 2) inteligensi teoritis, inteligensi untuk mendapatkan suatu pikiran penyelesaian soal atau masalah dengan cepat dan tepat. Faktor yang mempengaruhi inteligensi ini antara lain: 1) pembawaan, adalah segala kesanggupan seseorang yang telah dibawa sejak lahir dan yang tidak sama pada setiap orang; 2) kemasakan, adalah saat munculnya sesuatu dalam jiwa seseorang yang kemudian berkembang dan mencapai saat puncaknya; 3) pembentukan, merupakan segala faktor luar yang mempengaruhi inteligensi di masa perkembangannya; 4) minat, merupakan motor penggerak dari inteligensi seseorang.

Azwar Saifudin (1999: 3) menyebutkan beberapa ciri orang yang menunjukkan inteligensi tinggi adalah adanya kemampuan untuk memahami dan menyelesaikan *problem* mental dengan cepat,

kemampuan mengingat, kreatifitas yang tinggi dan imajinasi yang berkembang. Sebaliknya, ciri-ciri orang yang kurang memiliki inteligensi yang baik adalah perilaku yang lamban, tidak cepat mengerti, kurang mampu menyelesaikan *problem* mental yang sederhana dan semacamnya.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kecerdasan adalah kemampuan seseorang untuk menghadapi masalah-masalah yang ada dalam kehidupannya menuju ke arah yang positif serta menyelesaikan dengan cara atau tindakan yang tepat. Kecerdasan ini juga berkaitan dengan penempatan sesuatu masalah sesuai dengan tempatnya dan secara nalar. Kecerdasan dapat mempengaruhi perilaku seseorang dalam menganalisa suatu keadaan kemudian menjadi dasar dalam melakukan tindakan. Kecerdasan sangat diperlukan dalam mengelola atau mengontrol emosi pada diri seseorang sehingga tindakan yang dilakukan menjadi lebih bijak. Kecerdasan dalam hal ini termasuk dalam kecerdasan beremosi atau *emotional intelligence*. Jenis-jenis kecerdasan menurut Agus Efendi (2005: 94) adalah IQ (*Intelligence Quotient*), MI (*Multiple Intelligence*), EI (*Emotional Intelligence*), SQ (*Spiritual Quotient*), dan SQ (*Successful Intelligence*).

c. Pengertian Kecerdasan Emosional (*Soft Skill*)

Istilah “kecerdasan emosional” pertama kali diungkapkan pada tahun 1990 oleh psikolog Peter Salovey dari Harvard University dan

John Meyer dari University of New Hampshire (Lawrence, 2003: 5). Daniel Goleman (2004: 512-514) mendefinisikan kecerdasan emosional dengan kemampuan mengenali diri kita sendiri dan perasaan orang lain, kemampuan memotivasi diri sendiri dan kemampuan mengelola emosi dengan baik pada diri sendiri dan dalam hubungannya dengan orang lain.

Menurut Anthony (2003: 23), kecerdasan emosional adalah kemampuan untuk mengetahui apa yang kita dan orang lain rasakan, termasuk didalamnya cara tepat untuk mengatasi masalah. Sedangkan menurut Henry Meyer (2007: 27), kecerdasan emosional (*emotional intelligence*) adalah kemampuan khusus untuk membaca perasaan terdalam orang-orang yang kita hadapi, dengan maksud mengatasi relasi secara efektif dan strategis.

Kecerdasan emosional itu antara lain adalah jenis kecerdasan yang fokusnya memahami, mengenali, merasakan, mengelola dan memimpin perasaan diri sendiri dan orang lain serta mengaplikasikannya dalam kehidupan pribadi dan sosial; kecerdasan dalam memahami, mengenali, meningkatkan, mengelola dan memimpin motivasi diri sendiri dan orang lain untuk mengoptimalkan fungsi energi, informasi, hubungan dan pengaruh bagi pencapaian-pencapaian tujuan yang dikehendaki dan ditetapkan (Agus Efendi, 2005: 172).

Menurut Sumardi (2007: 64), kecerdasan emosional adalah kemampuan seseorang mengelola emosi dalam kaitannya dengan orang lain atau rangsangan dari luar. Orang yang memiliki kecerdasan emosional tinggi memiliki ciri-ciri: kehidupan sosialnya mantap, mudah bergaul dan jenaka, simpatik dan hangat dalam hubungan, dan

tidak mudah takut atau gelisah. Mereka merasa nyaman dengan dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya.

Dari pernyataan-pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan emosional atau *soft skill* merupakan kemampuan mengenali perasaan, kemampuan memotivasi, dan kemampuan mengelola emosi dengan baik pada diri sendiri serta dengan orang lain. Kecerdasan emosional atau *soft skill* dalam hal ini merupakan kecerdasan yang mempengaruhi prestasi belajar siswa dan kehidupan sosial siswa sehingga dapat menunjang siswa dalam karirnya. Maka dari itu, perlu diintegrasikan dalam pendidikan terutama bagi lembaga kependidikan yang diharapkan mencetak tenaga kerja yang profesional baik dari segi *hard skill* maupun *soft skill* termasuk di dalamnya Sekolah Menengah Kejuruan.

d. Arti Penting dan Manfaat Kecerdasan Emosional (*Soft Skill*)

Henry Meyer (2007: 14-15) menyebutkan alasan pentingnya mempelajari kecerdasan emosional, antara lain: 1) apabila seseorang selalu dalam suasana hati yang buruk; 2) apabila seseorang merasa perlu membuang jauh kebiasaan cemas; 3) pembuatan keputusan yang mendorong pada kerakusan; 4) ada suatu kebutuhan untuk mengubah pandangan negatif seseorang; 5) apabila seseorang tidak dapat berkomunikasi secara efektif meskipun anda tampaknya dapat berbicara dan menulis dengan baik; 6) seseorang yang merasa instruksinya sering dianggap ambigu oleh orang tertentu; 7) tidak

pernah ada akhir dalam perseteruan dan konflik emosional; 8) orang yang tidak toleran terhadap pandangan-pandangan alternatif; 9) manajemen staf selalu menjadi suatu masalah besar; 10) seseorang yang sedang ditimpa *xenofobia*; 11) apabila seseorang merasa letih secara emosional setelah bekerja tiap hari; 12) orang yang tampak memikul beban emosional yang terlalu banyak.

Menurut Robert K. Cooper dan Anyman Sawaf (2001: xii-xiii), manfaat yang dihasilkan oleh kecerdasan emosional yang merupakan faktor penentu kesuksesan dalam berkarir adalah pembuatan keputusan, kepemimpinan, terobosan teknis dan strategis, komunikasi yang terbuka dan jujur, *teamwork* dan hubungan saling mempercayai, loyalitas konsumen, kreatifitas dan inovasi.

Kemudian menurut M. Hariwijaya (2005: 124-127), kegunaan kecerdasan emosional dalam karier antara lain: 1) dapat mengenali emosi diri sendiri; 2) dapat melepaskan emosi negatif; 3) memiliki kemampuan untuk mengelola emosi diri sendiri; 4) mampu memotivasi diri sendiri; 5) dapat mengenali emosi orang lain; 6) mampu mengelola emosi orang lain; dan 7) dapat memotivasi orang lain.

Anthony (2003: 26) mengungkapkan beberapa fakta tentang kelebihan orang yang memiliki kecerdasan emosional dalam dunia kerja antara lain:

- 1) Pada posisi yang berhubungan dengan banyak orang, mereka lebih sukses bekerja. Terutama karena mereka lebih berempati, komunikatif, lebih tinggi rasa humornya, serta lebih peka terhadap perasaan orang lain.
- 2) Para penyedia jasa atau profesi lainnya yang berhubungan dengan konsumen. Kenyataannya orang yang memiliki kecerdasan emosional tinggi lebih disukai pelanggan, rekan sekerja dan atasannya.
- 3) Mereka lebih bisa menyeimbangkan rasio dan emosi. Tidak terlalu sensitif dan emosional, namun juga tidak dingin dan terlalu rasional. Pendapat mereka dianggap selalu obyektif dan penuh pertimbangan.
- 4) Mereka menanggung stres yang lebih kecil karena bisa dengan leluasa mengungkapkan perasaan, bukan meredamnya. Mereka mampu memisahkan fakta dengan opini, sehingga tidak mudah terpengaruh oleh gosip, namun berani marah jika merasa benar.
- 5) Berbekal kemampuan komunikasi dan hubungan interpersonal yang tinggi mereka selalu mudah menyesuaikan diri karena fleksibel dan mudah beradaptasi.
- 6) Di saat yang lainnya menyerah, mereka tidak putus asa dan frustrasi, justru menjaga motivasi untuk mencapai tujuan yang dicita-citakan.

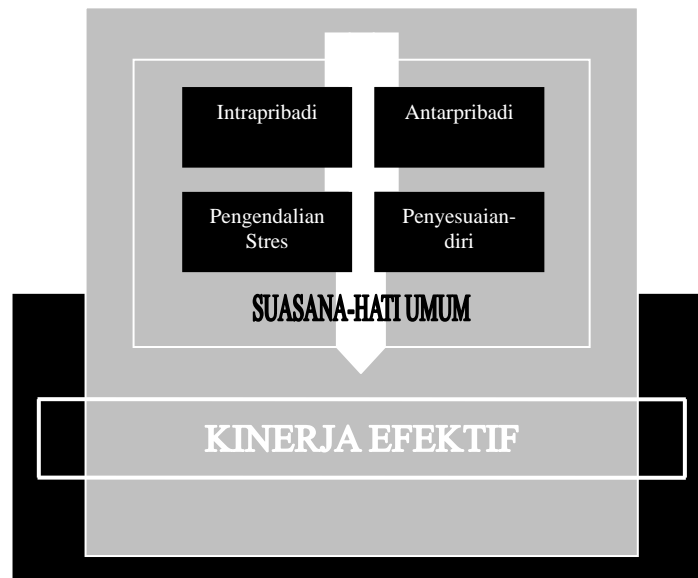
Berdasarkan pendapat-pendapat yang dikemukakan diatas, kecerdasan emosional atau *soft skill* memiliki arti penting untuk mendongkrak kesuksesan seseorang dalam lingkungan kerja dan dalam lingkungan sosial. Kecerdasan emosional atau *soft skill* memiliki kegunaan yang sangat banyak bagi kehidupan di dalam keluarga, bermasyarakat maupun dalam karier. Salah satu manfaat yang paling mendasar adalah seseorang mampu mengelola emosi diri sendiri dan orang lain sehingga dapat menjaga hubungan baik dengan orang lain.

d. Model dan Macam-Macam Kecerdasan Emosional

Menurut Howard Gardner (2003: 45), kecerdasan emosional dibagi menjadi dua macam: 1) Kecerdasan intrapribadi (*intrapersonal intelligence*) adalah kemampuan yang korelatif, tetapi terarah ke dalam diri. Kemampuan tersebut adalah kemampuan membentuk suatu model diri sendiri yang teliti dan mengacu pada diri, serta kemampuan untuk menggunakan model tadi sebagai alat untuk menempuh kehidupan secara efektif. 2) Kecerdasan antar pribadi (*interpersonal intelligence*) adalah kemampuan memahami orang lain yang meliputi pemahaman tentang: apa yang memotivasi mereka, bagaimana mereka bekerja, bagaimana bekerja bahu-membahu dengan mereka.

Steven J. Stein dan Howard E. Book (2004: 39) membagi model kecerdasan emosional yang dirangkum ke dalam lima area atau ranah yang menyeluruh. Model kecerdasan emosional tersebut diperkenalkan oleh Reuven Bar-On pada tahun 2000 sehingga disebut

dengan model kecerdasan emosional bar-on yang digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Model Kecerdasan Emosional Bar-On
(Steven J. Stein dan Howard E. Book, 2004: 39)

Jadi bagian dari kecerdasan emosional atau *soft skill* yang perlu dikembangkan dalam dunia pendidikan yang paling utama adalah ranah intrapribadi dan ranah interpribadi. Kecerdasan intrapribadi merupakan kecerdasan yang terarah pada diri sendiri sedangkan kecerdasan interpribadi merupakan kecerdasan yang terarah pada orang lain.

e. Pengertian *Interpersonal Intelligence*

Kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan yang bergerak ke luar (individu lain) dan sering disebut dengan kecerdasan sosial. Tokoh inteligensi yang menyebutkan adanya kecerdasan interpersonal adalah Thorndike dan Howard Gardner. Menurut Agus

Efendi (2005: 156), “kecerdasan interpersonal (*interpersonal intelligence*) adalah kecerdasan dalam mencatat dan membedakan individu-individu dan khususnya suasana (*moods*), temperamen, motivasi, dan maksud-maksud mereka; kecerdasan yang ditunjukkan dengan kemampuan dalam memahami dan berinteraksi dengan orang lain”. Kemudian menurut Thomas Amstrong (2002: 21-22), kecerdasan antarpribadi adalah kecerdasan yang melibatkan kemampuan untuk memahami dan bekerja dengan orang lain.

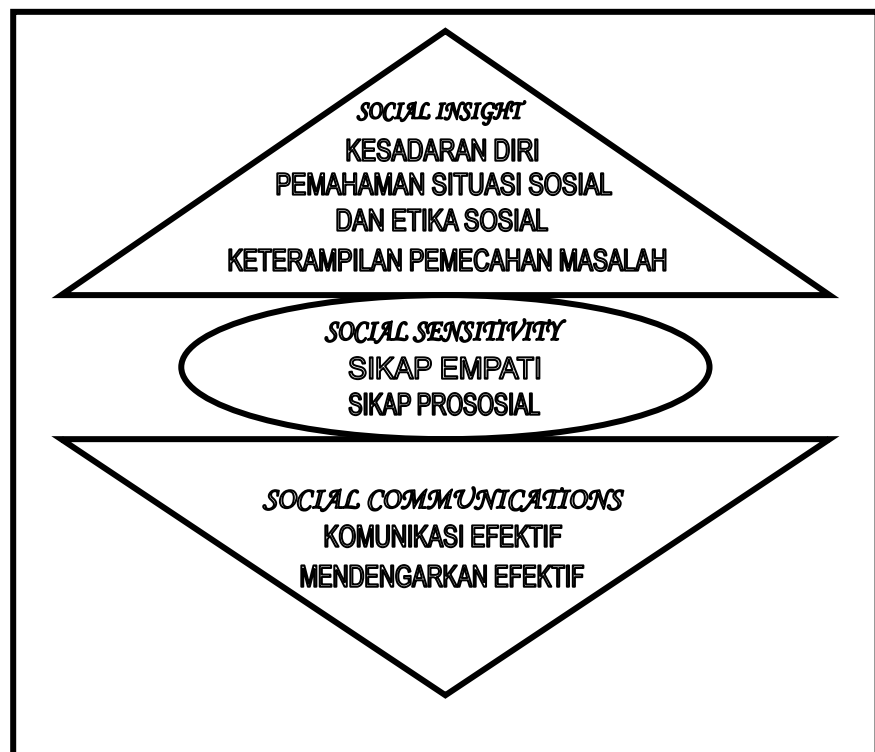
Menurut Paul Suparno (2004: 38), inteligensi interpersonal merupakan kemampuan untuk mengerti dan menjadi peka terhadap perasaan, intensi, motivasi, watak, temperamen orang lain. Kemudian menurut Steven J. Stein dan Howard E. Book (2004: 137), ranah antarpribadi ini berhubungan dengan apa yang dikenal sebagai keterampilan berinteraksi. Mereka yang berperan dengan baik pada ranah ini biasanya bertanggung jawab dan dapat diandalkan. Mereka memahami, berinteraksi, dan bergaul dengan orang lain dalam berbagai situasi. Mereka membangkitkan kepercayaan dan menjalankan perannya dengan baik sebagai bagian dari suatu kelompok.

Berdasarkan definisi-definisi diatas maka dapat disimpulkan bahwa *Interpersonal intelligence* adalah kemampuan memahami orang lain dengan mengerti keadaan, temperamen serta maksud orang lain dan kemampuan berinteraksi atau bergaul dengan orang lain.

Interpersonal intelligence merupakan kunci utama seseorang dalam menjalin hubungan baik dengan orang lain baik dalam lingkungan pendidikan maupun di lingkungan kerja serta menjadi penentu seseorang dapat diterima dilingkungannya. Maka dari itu, seharusnya kemampuan *interpersonal intelligence* perlu dilatih di lingkungan pendidikan formal maupun informal.

f. Dimensi *Interpersonal Intelligence* dan Keterampilannya

Kecerdasan interpersonal ini memiliki 3 dimensi yaitu *social sensitifity*, *social insight*, dan *social communication*. Dimensi tersebut dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. Dimensi Kecerdasan Interpersonal
(Howard Gardner, 2003: 79)

Keterangan masing-masing dimensi diatas adalah:

- 1) *Social insight*, yaitu kemampuan untuk memahami dan mencari pemecahan masalah yang efektif dalam suatu interaksi sosial, sehingga masalah-masalah tersebut tidak menghambat apalagi menghancurkan relasi sosial yang telah dibangun (T. Safaria, 2005: 24). Keterampilan yang termasuk dalam dimensi *social insight* adalah:

- a) Kesadaran diri

Menurut Steven J. Stein dan Howard E. Book (2004: 73), kesadaran diri adalah kemampuan untuk mengenal dan memilah-milah perasaan, memahami hal yang sedang kita rasakan dan mengapa hal itu kita rasakan, serta mengetahui penyebab munculnya perasaan tersebut. Kesadaran merupakan fondasi penting bagi kecerdasan emosional karena kita tidak akan mengubah hal yang kita tidak sadari, dan kesadaran diri adalah langkah awal untuk mengubah perilaku yang dapat membuat kita dikucilkan. Seseorang dapat mengenali perasaan melalui tiga cara, yaitu dengan secara langsung, dengan mengamati gejala tubuh yang menyertainya dan dengan merenungkan pikiran yang telah menjelaskannya.

- b) Mengajarkan pemahaman situasi sosial dan etika sosial

Cara ini merupakan langkah untuk mengajarkan seseorang agar dapat diterima oleh masyarakat dengan memahami situasi dan etika sosial lingkungan disekitarnya. Hal ini dikarenakan norma-

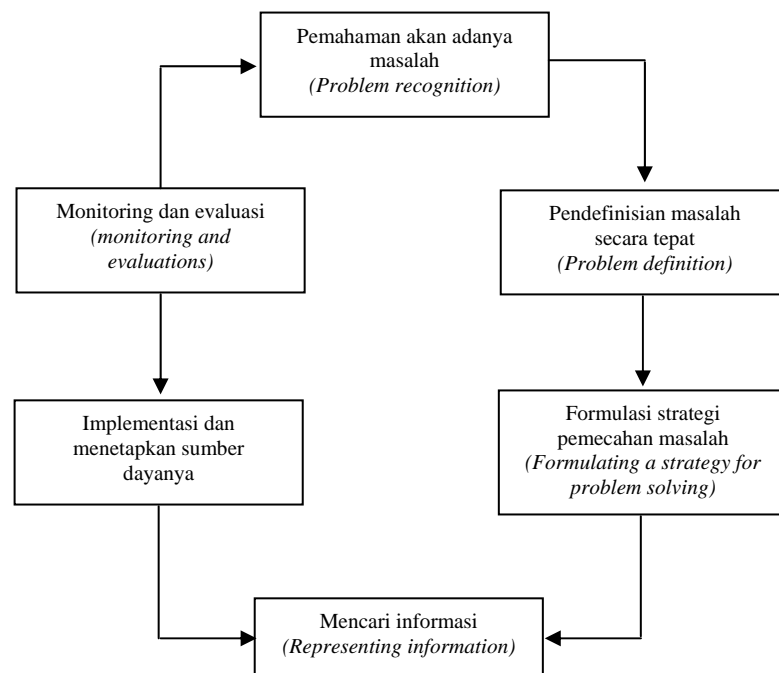
norma yang berlaku di setiap lingkungan itu berbeda-beda. Pada umumnya seseorang berusaha menyesuaikan diri dengan lingkungannya, baik secara fisik, psikis, maupun rohani. Menyesuaikan diri berarti mengubah diri sesuai dengan situasi lingkungan (*autoplastis*), tetapi juga mengubah diri sesuai dengan keinginannya (*aloplastis*). Situasi sosial yaitu situasi-situasi dimana terdapat saling berhubungan diantara manusia satu dengan manusia yang lainnya, yang didalamnya terdapat tata hubungan-tata hubungan tingkah laku dan sikap para anggotanya (Asri Budiningsih, 2004: 56-57).

c) Mengajarkan pemecahan masalah yang efektif

Menurut John Gottman dan Joan DeClaire (2003: 103), proses pemecahan masalah dilakukan melalui lima tahap yaitu: menentukan batas-batas, menentukan sasaran, memikirkan pemecahan masalah yang mungkin bisa dilakukan, mengevaluasi pemecahan yang disarankan berdasarkan nilai-nilai di suatu lingkungan tertentu dan menolong seseorang untuk memilih suatu pemecahan. Sedangkan menurut Dorothy (2007: 145), yang semestinya diperhatikan dalam mengambil keputusan adalah: 1) manusia yang matang secara emosional mampu mengambil keputusan bilamana perlu; 2) mengambil keputusan pertama dengan mendapatkan fakta, kemudian mempertimbangkannya berdasarkan apa yang penting baginya; 3) mampu melaksanakan

keputusan-keputusannya; 4) mampu menilai kembali sebuah keputusan dan bila perlu mengubahnya; 5) secara emosional mampu menerima keputusan-keputusannya.

Berikut adalah gambar langkah proses bekerjanya pemecahan masalah menurut Sternberg (1997):



Gambar 3. Proses Pemecahan Masalah

(Sternberg, 1997: 139)

2) *Social Sensitivity* atau sensitifitas sosial, yaitu kemampuan untuk mampu merasakan dan mengamati reaksi-reaksi atau perubahan orang lain yang ditunjukkannya baik secara verbal maupun non-verbal (T. Safaria, 2005: 24). Keterampilannya meliputi:

a) Mengembangkan sikap empati

Istilah empati pertama kali digunakan oleh Carl Rogers.

Empati berasal dari kata *Pathos* yang berasal dari Bahasa Yunani

yang berarti perasaan mendalam. Empati pada dasarnya digunakan untuk menggambarkan suatu pengalaman estetika ke dalam berbagai bentuk kesenian. Empati berbeda dengan simpati, bedanya simpati lebih memusatkan perasaan diri sendiri bagi orang lain sementara itu perasaan orang lain atau lawan bicara kurang diperhatikan. Sedangkan empati lebih memusatkan perasaannya pada kondisi orang lain atau lawan bicaranya. Empati juga berhubungan dengan bagaimana seseorang merasakan orang lain, baik masalahnya maupun lingkungannya (Asri Budiningsih, 2004: 46). Menurut Steven J. Stein dan Howard E. Book (2004: 139), “Empati adalah menyelaraskan diri (peka) terhadap apa, bagaimana, dan latar belakang perasaan dan pikiran orang lain sebagaimana orang tersebut merasakan dan memikirkannya. Bersikap empatik artinya mampu membaca orang lain dari sudut pandang emosi. Orang yang empatik peduli pada orang lain dan memperlihatkan minat dan perhatiannya pada mereka”.

Menurut AN. Ubaedy (2008: 111-113), tingkatan kemampuan berempati adalah:

- 1) Skala 0: tidak sensitif atau tidak punya pengertian yang dibutuhkan dalam menjalin hubungan dengan orang lain. Salah memahami atau *over* reaksi atas tindakan maupun perasaan orang lain dan cenderung melihat orang lain berdasarkan ciri-ciri umum.

- 2) Skala 1: dapat memahami isi pesan verbal orang lain. Mampu memahami perasaan emosi seseorang yang sedang terjadi atau sudah bisa menangkap isi pesan *eksplisit* yang disampaikan tetapi tidak kedua-duanya secara bersamaan.
- 3) Skala 2: dapat mengerti emosi dan isinya, mampu memahami perasaan orang lain yang sedang terjadi dan menangkap isi pesan *eksplisit*.
- 4) Skala 3: bisa memahami orang lain dengan penuh pengertian, mengerti pikiran yang tidak terungkapkan secara verbal, peduli dan penuh perasaan.
- 5) Skala 4: bisa memahami *issue* yang ada dibalik suatu percakapan. Sudah mampu mengerti hal-hal yang mendasari suatu permasalahan, alasan-alasan yang mendasari munculnya perasaan, tindakan atau kepedulian orang lain.
- 6) Skala 5: dapat memahami *issue* kompleks yang terjadi dibalik suatu percakapan, mampu mengerti penyebab yang kompleks dari perbuatan, pola kebiasaan maupun masalah seseorang di masa lalu.

Untuk mengembangkan kemampuan tersebut dapat dilakukan dengan cara: lebih banyak mendengarkan orang lain daripada menyuruh orang lain untuk mendengarkan kita, meningkatkan kepedulian kita terhadap orang lain dengan memberi apa yang kita miliki, berkorban untuk orang lain tanpa harus

menjadi korban, menggunakan bahasa atau ungkapan yang sopan namun kuat jika berbicara dengan orang lain serta menjadi *fleksibel* dalam berhubungan dengan orang lain.

b) Mengembangkan sikap prososial

Perilaku prososial adalah istilah yang digunakan oleh para ahli psikologi untuk menjelaskan suatu tindakan moral seperti berbagi, membantu seseorang yang membutuhkan, bekerja sama dengan orang lain, dan mengungkapkan simpati. Sikap prososial sangat mempengaruhi dalam membina hubungan baik dengan orang lain. Menurut Lawrence (2003: 47), emosi negatif yang memotivasi anak untuk melakukan perilaku-perilaku prososial adalah perasaan takut dihukum, kekhawatiran tidak diterima oleh orang lain, rasa bersalah bila gagal memenuhi harapan seseorang dan malu bila ketahuan berbuat sesuatu yang tidak dapat diterima oleh orang lain.

3) *Social communications* atau penguasaan keterampilan komunikasi sosial merupakan kemampuan individu untuk menggunakan proses komunikasi dalam menjalin dan membangun hubungan interpersonal yang sehat (T. Safaria, 2005: 25). Keterampilannya meliputi:

a) Mengajarkan berkomunikasi antarpribadi dengan santun

Menurut Hafied Cangara (2007: 32-33), komunikasi antarpribadi adalah proses komunikasi yang berlangsung antara dua orang atau lebih secara tatap muka. Menurut sifatnya

komunikasi antar pribadi dibagi menjadi dua macam, yaitu: 1) komunikasi diadik, adalah proses komunikasi yang berlangsung antara dua orang dalam situasi tatap muka; 2) komunikasi kelompok kecil, adalah komunikasi yang berlangsung antara tiga orang atau lebih secara tatap muka, dimana anggotanya saling berinteraksi satu sama lain.

b) Mengajarkan cara mendengarkan efektif

Menurut AN. Ubaedy (2008: 97-98), pendekatan yang bisa dilakukan untuk melatih kemampuan mendengarkan adalah: 1) memahami terlebih dahulu bahwa didunia ini tidak ada bahan atau materi yang kurang menarik; 2) tidak mencurigai pembicara terlebih dahulu; 3) belajar untuk menjadi lebih obyektif; 4) mencoba mendengarkan ide pokok pembicara; 5) tidak bersikap seperti patung; 6) menunjukkan dengan isyarat, ekspresi muka atau kontak mata atau gerakan bahwa anda mendengarkan; 7) menolak distraksi.

Menurut Thomas Amstrong (2002: 21-22), cara yang bisa dilakukan untuk membantu siswa melakukan pendekatan materi belajar dengan menggunakan kecerdasan antarpribadi adalah: mengadakan kelompok belajar dimana teman-teman sekelas siswa bisa berkumpul bersama untuk membaca dan membahas materi ini. Pasangkan siswa dengan siswa lain yang memiliki kemampuan yang

berbeda (siswa tersebut harus mempelajari materi ini dengan lebih mendalam).

Inteligensi interpersonal dapat diekspresikan dalam bentuk kegiatan *sharing*, diskusi kelompok, kerjasama membuat proyek atau praktikum bersama, permainan bersama maupun membuat simulasi bersama. Yang perlu diperhatikan adalah bahwa setiap siswa dalam kelompok sungguh aktif bekerja sama, sehingga kerja sama tidak dikuasai oleh satu siswa dan yang lainnya pasif. Siswa yang tidak begitu lancar bekerja sama perlu dibantu untuk lebih berani (Paul Suparno, 2004: 92).

Jadi dapat disimpulkan bahwa *interpersonal intelligence* yang perlu dikembangkan dalam dunia pendidikan meliputi 3 aspek yaitu aspek *social insight* yaitu kemampuan individu untuk memahami diri sendiri dan lingkungan termasuk didalamnya keterampilan dalam mengembangkan kesadaran diri, memahami situasi sosial dan etika sosial serta pemecahan masalah secara efektif. Aspek sensitifitas sosial yaitu kemampuan individu untuk merasakan dan mengamati lingkungan sekitar termasuk didalamnya sikap empati dan sikap prososial. Serta aspek komunikasi sosial yaitu kemampuan individu untuk menjalin hubungan baik termasuk didalamnya berkomunikasi dengan baik, dan teknik mendengarkan secara efektif. Kemampuan *interpersonal intelligence* di sekolah dapat dilatih salah satunya dengan cara mengusahakan siswa untuk belajar secara berkelompok, dimana dalam kelompok tersebut siswa dapat bekerja sama untuk menyelesaikan berbagai masalah dalam kelompok maupun dari luar kelompok.

g. Melatih dan Pelaksanaan Pendidikan Kecerdasan Emosional

Anthony (2003: 31-32) menyebutkan langkah-langkah konkret untuk mengembangkan kecerdasan emosional yang dapat dilakukan dengan: 1) dimulai dengan berpikir positif terhadap diri sendiri dan orang lain; 2) belajar untuk mengekspresikan perasaan; 3) memikirkan dampak dari kata-kata anda terhadap perasaan orang lain; 4) menggali *unmet emotional need* (kebutuhan dasar emosi yang melandasi munculnya perasaan tidak menyenangkan) pada setiap orang yang mempunyai masalah emosi; 5) belajar untuk mengelola emosi negatif yang anda rasakan.

Kemudian menurut M. Hariwijaya (2005: 128-130), cara untuk meningkatkan kecerdasan emosional dapat dilakukan melalui: 1) memelihara daya pikir aktif; 2) menjadikan orang lain menjadi referensi; 3) mendekatkan diri dengan cita-cita; 4) tidak pernah menghindari kenyataan; 5) tetap berpikir terbuka; 6) beristirahat apabila merasa putus asa; 7) berbagi apabila mengalami masalah; 8) bekerja dengan mengikuti metode.

Keterampilan kecerdasan beremosi atau *soft skill* juga sangat perlu dilatih di bangku sekolah agar seseorang bisa mengendalikan emosi seseorang tersebut sehingga dapat diterima di semua lingkungan dan bisa menjadi bekal seseorang sebelum terjun di dunia kerja. Menurut Daniel Goleman (2004: 428-429), unsur-unsur utama dalam kurikulum *self science* yang sejalan dengan ajaran kecerdasan

emosional meliputi: kesadaran diri, pengambilan keputusan pribadi, mengelola perasaan, menangani stres, empati, komunikasi, membuka diri, pemahaman, menerima diri sendiri, tanggung jawab pribadi, ketegasan, dinamika kelompok dan menyelesaikan konflik.

Sedangkan menurut Agus Efendi (2005: 203-204), unsur-unsur kecerdasan emosional yang harus dicakup dalam kurikulum adalah:

- 1) Kesadaran diri: pengetahuan diri; mengamati diri sendiri; menghimpun kosakata perasaan; menerima diri sendiri; mengenali hubungan antara gagasan, perasaan dan reaksi; mengenali hubungan antara diri, lingkungan dan Tuhan.
- 2) Pengambilan keputusan pribadi: mencermati tindakan diri sendiri dan akibat-akibatnya; mengetahui apa yang menguasai sebuah keputusan, pikiran dan perasaan.
- 3) Pengelolaan perasaan: memahami apa yang ada dibalik perasaan; cara menangani kecemasan, amarah dan kesedihan; tanggung jawab keputusan dan tindakan; tindak lanjut kesepakatan.
- 4) Motivasi: memotivasi diri sendiri dan orang lain.
- 5) Menangani stres: pentingnya olah raga; refleksi terarah; relaksasi.
- 6) Kemampuan bergaul: empati, memahami perasaan orang lain; menerima sudut pandang orang lain; memahami perasaan orang lain; menghargai perbedaan pendapat; komunikasi; membina hubungan dengan orang lain; cara mengungkapkan perasaan yang baik; menjadi pendengar yang baik; bertanya yang baik; ketegasan;

membedakan antara apa yang dikatakan dan penilaian kita atasnya; kerjasama dan ukhuwah; dinamika kelompok; konflik dan pengelolaannya; tanggung jawab pribadi; membuka diri; menerima diri sendiri; merundingkan kompromi.

7) dll.

Jadi aspek kecerdasan emosional atau *soft skill* yang perlu diintegrasikan dalam pendidikan di sekolah-sekolah antara lain meliputi kesadaran diri, pengambilan keputusan pribadi, pengelolaan perasaan, motivasi, menangani stres dan kemampuan bergaul. Aspek kecerdasan emosional ini dapat dibentuk didalam keluarga akan tetapi melatihnya perlu dilakukan di sektor pendidikan formal yang nantinya akan memberi bekal anak ketika terjun di dunia kerja.

3. Pembelajaran Patiseri

Pembelajaran disebut juga kegiatan instruksional, yaitu mengelola lingkungan dengan sengaja agar seseorang belajar berperilaku tertentu dalam kondisi tertentu (Tengku Zahara Djafar, 2001: 2). Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Pembelajaran sebagai usaha pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar (Nana Sudjana, 2005: 6). Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran ada dua kegiatan yaitu belajar dan mengajar.

Patiseri merupakan salah satu pengetahuan dalam pengolahan dan penyajian makanan, khususnya mengolah dan menyajikan berbagai jenis

kue. Patiseri berasal dari Bahasa Perancis yaitu *pâtisserie* yang berarti kue-kue. Oleh karena itu, patiseri dapat diartikan sebagai ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang seluk-beluk kue baik kue kontinental, oriental maupun Indonesia mulai dari persiapan, pengolahan sampai penyajiannya (Sis Cartika, 1998: 2). Saat ini patiseri dipelajari sebagai suatu ilmu dan seni dalam mengolah dan menyajikan berbagai macam kue baik kue-kue tradisional maupun modern. Kue dapat disajikan dalam berbagai kesempatan, selain memberikan rasa kenyang, kue juga berfungsi sebagai dekorasi ataupun hiasan.

Mata pelajaran Patiseri merupakan mata pelajaran produktif. Mata pelajaran Patiseri di SMK Negeri 3 Sukoharjo termasuk ke dalam mata pelajaran muatan lokal. Mata pelajaran ini hanya diberikan pada siswa kelas XI jurusan tata boga. Pelaksanaan mata pelajaran patiseri ini bertujuan untuk memberi bekal bagi siswa kelas XI dalam rangka pelaksanaan program sekolah yaitu praktik industri, dimana siswa yang sebelum melakukan kegiatan praktik industri diharapkan memiliki bekal kemampuan *soft skill* sehingga kelak dapat menunjang karir siswa. Maka dari itu, kemampuan *soft skill* siswa perlu lebih banyak lagi diintegrasikan atau disampaikan didalam mata pelajaran ini.

Kompetensi yang diharapkan dapat dicapai siswa setelah menempuh mata pelajaran ini pada dasarnya adalah siswa mampu membuat produk-produk makanan kecil yang dibuat untuk penyerta minum teh atau sekedar camilan (Siti Hamidah, 1996: 1). Mata pelajaran

ini diutamakan untuk produk patiseri kontinental yang meliputi negara-negara Eropa, Amerika, dan Inggris karena produk patiseri memiliki banyak ragamnya dan setiap negara memiliki keunikan masing-masing.

Materi yang dibahas dalam penelitian ini adalah materi pelajaran patiseri SMK kelas XI yaitu mengenai "patiseri kontinental". Standar kompetensinya yaitu "mengolah kue *pastry* kontinental". Salah satu materi tersebut adalah "membuat *cake*, *gateaux*, dan *torten*". Dasar kompetensi ini adalah:

Tabel 1. Dasar Kompetensi

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
2. Mengolah kue <i>pastry</i> kontinental	2.1 Menguraikan pengertian kue kontinental 2.2 membuat bahan pengisi dan bahan penutup kue dari <i>butter cream</i> , <i>royal icing</i> dan coklat 2.3 membuat <i>cake</i> , <i>gateaux</i> , dan <i>torten</i> 2.4 membuat produk kue patiseri dari adonan cair 2.5 membuat produk kue patiseri dari adonan padat 2.6 menggunakan peralatan untuk pengolahan kue kontinental 2.7 menata dan menyajikan aneka kue, <i>pastry</i> kontinental

Sumber: SMK Negeri 3 Sukoharjo (2010)

4. Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

a. Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Etin Solihatin dan Raharjo (2008: 4), *cooperative learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok yang terdiri dari dua orang atau lebih, dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri. *Cooperative*

learning juga dapat diartikan sebagai suatu struktur tugas bersama dalam suasana kebersamaan di antara sesama anggota kelompok.

Posamentier (1999: 12) secara sederhana mengungkapkan *cooperative learning* atau belajar secara kooperatif adalah penempatan beberapa siswa dalam kelompok kecil dan memberikan mereka sebuah atau beberapa tugas. Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang didalamnya mengkondisikan siswa bekerja sama didalam kelompok-kelompok kecil untuk membantu satu sama lain dalam belajar. Pembelajaran kooperatif didasarkan pada gagasan atau pemikiran bahwa siswa bekerja bersama-sama dalam belajar dan bertanggung jawab terhadap aktifitas belajar kelompok mereka seperti terhadap diri mereka sendiri. Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang menganut paham konstruktifisme. Anita Lie (2010: 31) menyebutkan ada lima unsur model pembelajaran *cooperative learning* yang harus diterapkan yaitu saling ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi antar anggota dan evaluasi proses kelompok.

Menurut Robert E. Slavin (2008: 33), tujuan yang paling penting dari pembelajaran kooperatif adalah untuk memberikan para siswa pengetahuan, konsep, kemampuan dan pemahaman yang mereka butuhkan supaya bisa menjadi anggota masyarakat yang bahagia dan memberikan kontribusi. Pembelajaran kooperatif bukan hanya sebuah teknik pengajaran yang ditujukan untuk meningkatkan pencapaian

prestasi siswa, ini juga merupakan cara untuk menciptakan keceriaan, lingkungan yang pro-sosial dalam kelas, yang merupakan salah satu manfaat penting untuk memperluas perkembangan interpersonal dan keefektifan. Kemudian menurut Muhammad Nur (2005: 1), model pembelajaran kooperatif dapat memotivasi seluruh siswa, memanfaatkan seluruh energi siswa, saling mengambil tanggung jawab. Model pembelajaran kooperatif membantu siswa belajar setiap mata pelajaran, mulai dari keterampilan dasar sampai pemecahan masalah yang kompleks.

Menurut Anita Lie (2010: 41), ciri yang paling menonjol dalam *cooperative learning* adalah kelompok heterogenitas bisa dibentuk dengan memperhatikan keanekaragaman gender, latar belakang sosio-ekonomi dan etnik, serta kemampuan akademis. Kelompok pembelajaran *cooperative learning* biasanya terdiri dari satu orang berkemampuan akademis tinggi, dua orang dengan kemampuan sedang, dan satu lainnya dari kelompok kemampuan akademis kurang.

Pembelajaran kooperatif mempunyai beberapa tipe yang dapat diterapkan dalam berbagai pembelajaran. Robert E. Slavin (2008: 11) menyebutkan lima model pembelajaran tim siswa yang telah dikembangkan dan diteliti secara luas, terdapat tiga model pembelajaran kooperatif umum yang cocok untuk hampir seluruh mata pelajaran dan tingkat kelas yaitu *Students Team Achievement Division (STAD)*, *Team Games Tournament (TGT)* dan *Jigsaw*. Dua yang lain

merupakan kurikulum komprehensif yang dirancang untuk digunakan pada mata pelajaran tertentu pada tingkat kelas tertentu yaitu *Cooperative Reading Composition (CIRC)* untuk pengajaran membaca dan menulis di kelas II-VIII dan *Team Accelerated Instruction (TAI)* untuk matematika pada kelas III-VI. Model-model ini seluruhnya menerapkan penghargaan tim, tanggung jawab individual dan kesempatan yang sama untuk berhasil, namun dilakukan dengan cara-cara yang berbeda.

Jadi dapat disimpulkan bahwa *Cooperative Learning* atau bisa disebut dengan pembelajaran kooperatif adalah salah satu model pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar, perhatian, kemampuan interpersonal dan prestasi belajar siswa. Model pembelajaran ini dapat mendorong siswa untuk saling membantu antar teman kelompok dan menciptakan suasana belajar yang kondusif, aktif dan penuh kegembiraan dalam memecahkan suatu masalah. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengintegrasikan pendidikan *soft skill* serta dapat diaplikasikan kedalam berbagai mata pelajaran dan berbagai tingkatan kelas adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*.

b. Model Pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament (TGT)*

Robert E. Slavin (2008: 13) mengungkapkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mula-mula dikembangkan oleh

David De Vries dan Keets Edwards. Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran pertama dari John Hopkins. Model pembelajaran ini menggunakan pelajaran yang disampaikan guru dan tim kerja yang sama seperti dalam STAD, akan tetapi menggantikan kuis dengan turnamen mingguan, dimana siswa memainkan *games* akademik dengan anggota tim yang lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya.

Robert E. Slavin (2008: 166) menyebutkan ada beberapa komponen dalam melakukan pembelajaran model TGT ini, komponen tersebut meliputi:

1) Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau ceramah maupun dengan diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat *games*. Skor *games* akan menentukan skor kelompok.

2) Kelompok (*team*)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus

untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *games*.

3) *Games*

Games terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *games* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk *tournament* mingguan.

4) *Tournament*

Biasanya *tournament* dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. *Tournament* pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja *tournament*. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II dan seterusnya.

5) *Team recognize* (penghargaan kelompok)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Tim mendapat julukan “*Super Team*” jika rata-rata skor 45 atau lebih, “*Great*

Team” apabila rata-rata mencapai 40-45 dan “*Good Team*” apabila rata-ratanya 30-40.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) ini memiliki komponen pembelajaran yang hampir sama dengan tipe STAD, akan tetapi model TGT menggunakan *games tournament* yang dikemas dalam sebuah permainan yang menarik. Model TGT ini lebih menyenangkan siswa jika dibanding dengan model pembelajaran lainnya yang bisa diaplikasikan kedalam berbagai mata pelajaran dan berbagai tingkatan kelas. Penggunaan model ini diharapkan membuat siswa lebih termotivasi untuk meningkatkan prestasi belajar dan melatih kemampuan interpersonal siswa. Maka dari itu, tujuan pembelajaran ini akan lebih tercapai apabila menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

5. Prestasi Belajar

Istilah hasil belajar berasal dari Bahasa Belanda “*Prestatie*”, dalam Bahasa Indonesia menjadi prestasi yang berarti hasil usaha. Menurut Bloom yang dikutip oleh Suharsimi Arikunto (2006: 205), prestasi belajar adalah perubahan tingkah laku yang meliputi tiga aspek, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

Adanya latar belakang siswa sangat dipengaruhi oleh hasil belajarnya yang berupa pengetahuan awal prasyarat untuk belajar. Penentuan hasil belajar dapat diukur dengan penilaian. Penilaian disini adalah suatu proses memberikan atau menentukan nilai pada objek tertentu

berdasarkan suatu kriteria tertentu. Penilaian hasil dan proses belajar saling berkaitan satu sama lain sebab hasil merupakan akibat dari proses (Nana Sudjana, 2005: 3).

Prestasi belajar yang ingin diperoleh juga diperlukan proses pembelajaran yang sejalan dengan tujuan. Penilaian proses merupakan penilaian terhadap kegiatan dan kemajuan siswa di dalam kelas. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar. Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar, yang dapat digolongkan menjadi dua yaitu faktor internal atau berasal dari dalam diri orang yang belajar dan faktor eksternal atau berasal dari luar individu.

Menurut Dalyono (2007: 55-60), faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar meliputi dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi faktor kesehatan jasmani dan rohani serta minat dan motivasi. Faktor eksternalnya meliputi keluarga yaitu orang tua, hal ini berhubungan dengan tinggi rendahnya pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan orang tua dan yang paling penting perhatian dan bimbingan orang tua terhadap anak. Selain itu faktor sekolah dan masyarakat dapat memicu perkembangan anak untuk memperoleh keberhasilan dan dapat giat belajar. Kemudian faktor pendekatan belajar yakni jenis upaya belajar siswa yang mencakup strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi

pelajaran. Pendekatan belajar merupakan faktor yang perlu diperhatikan untuk dapat menjalankan proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian-uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa prestasi merupakan hasil yang telah dicapai oleh seseorang setelah melakukan suatu pekerjaan atau aktivitas tertentu. Prestasi belajar dapat diartikan sebagai hasil pengukuran yang mencerminkan tingkat penguasaan pengetahuan, keterampilan dan materi pelajaran sebagai hasil dari proses belajar mengajar. Kemudian faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa berasal dari dalam diri siswa dan dari luar siswa. Faktor dari dalam diri yang meliputi kesehatan, inteligensi, minat dan bakat. Faktor dari luar diri siswa yaitu lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh Arianita (2009) tentang “Efektivitas Penerapan Metode Pembelajaran Tipe *Jigsaw* pada Mata Pelajaran Menyiapkan dan Mengolah Produk *Cake* di SMK IT Al-Furqon Sanden Bantul Yogyakarta”. Penelitian ini membahas tentang penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada mata pelajaran teori menyiapkan dan mengolah produk *cake* dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa di SMK IT Al-Furqon Sanden Bantul Yogyakarta. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* lebih efektif daripada metode ceramah.

Penelitian yang dilakukan oleh Anis Nuryati Suprpto (2009) tentang “Identifikasi Kompetensi *Hard Skill* dan *Soft Skill* Mahasiswa Pendidikan Teknik Boga dalam Praktik Industri Bidang Produksi dan Pelayanan Restoran”. Penelitian ini membahas tentang penguasaan kompetensi *hard skill* dan *soft skill* oleh mahasiswa pendidikan teknik boga dalam praktik industri bidang produksi dan pelayanan restoran. Hasil yang diperoleh adalah pencapaian kompetensi *hard skill* dalam bidang produksi dan pelayanan restoran termasuk dalam kategori baik. Pencapaian kompetensi *soft skill* pada aspek *intrapersonal intelligence* dalam bidang produksi dan pelayanan restoran termasuk dalam kategori baik. Sedangkan pencapaian kompetensi *soft skill* pada aspek *interpersonal intelligence* dalam bidang produksi dan pelayanan restoran termasuk dalam kategori cukup baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Tika Ratna Juwita (2009) tentang “Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Model *Team Games Tournament* (TGT) pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas VIII SMP N 8 Yogyakarta”. Penelitian tersebut membahas tentang keefektifan pelaksanaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) jika dibanding dengan metode ceramah dalam hal prestasi dan motivasi belajar siswa. Hasil dari penelitian tersebut adalah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sangat efektif dilakukan di SMP N 8 Yogyakarta. Ada perbedaan prestasi belajar dan motivasi belajar yang signifikan antara pembelajaran sejarah yang menggunakan model *Team Games Tournament* dengan pembelajaran sejarah

menggunakan metode konvensional ceramah dengan nilai t hitung 2,911 dan nilai t tabel sebesar 1,667 serta nilai t hitung 2.171 dan nilai t tabel 1.667.

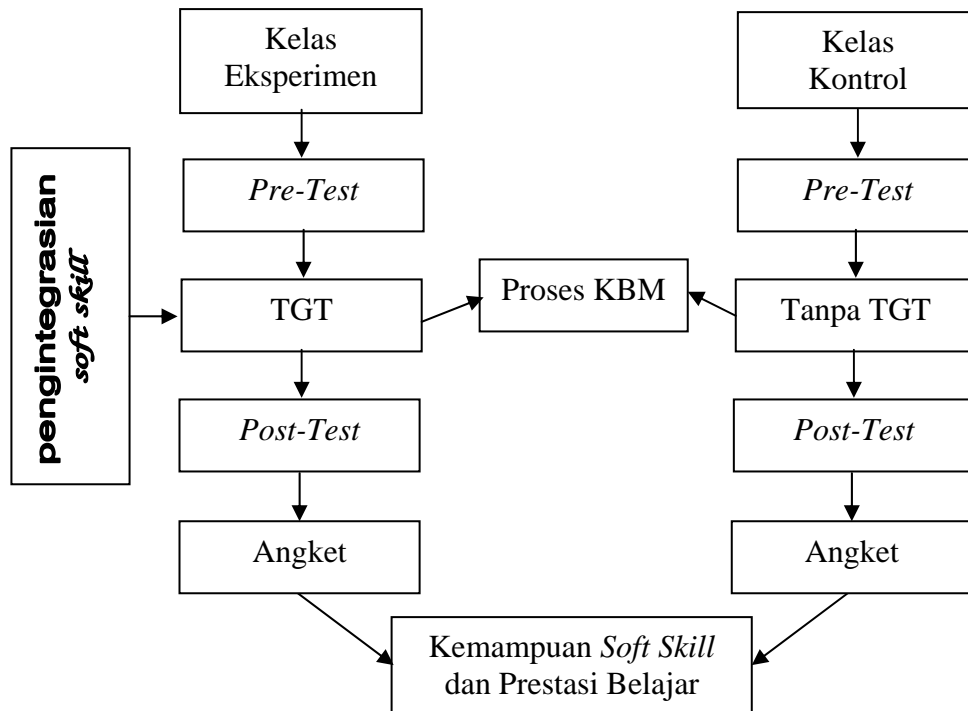
C. Kerangka Berfikir

Pembelajaran mengenai kecerdasan emosional (*soft skill*) pada dasarnya bukanlah suatu mata pelajaran, sehingga dalam pelaksanaannya tidak perlu mengubah kurikulum dan menciptakan pelajaran baru. Pemahaman ini memberikan arti bahwa mata pelajaran dipahami sebagai alat bukan tujuan untuk mengembangkan kecerdasan emosional (*soft skill*) yang nantinya akan digunakan peserta didik dalam menghadapi dunia kerja. Patiseri merupakan mata pelajaran yang tepat untuk diintegrasikan dengan pendidikan kecerdasan emosional (*soft skill*), terutama dalam aspek *interpersonal intelligence* karena apabila siswa sudah terjun ke dalam dunia kerja atau industri maka siswa akan banyak berinteraksi dengan orang lain di lingkungan yang baru.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengintegrasikan kemampuan kecerdasan emosional (*soft skill*) terutama dalam aspek *interpersonal intelligence* serta dapat meningkatkan prestasi belajar siswa adalah dengan model pembelajaran kooperatif. Salah satunya adalah *Team Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran tipe TGT ini mengharuskan siswa untuk belajar secara berkelompok dan membutuhkan kekompakan sehingga strategi ini dapat melibatkan siswa dan masing-masing individu mempunyai tanggung jawab. Penggunaan model *Team Games*

Tournament diharapkan mampu meningkatkan kemampuan kecerdasan emosional (*soft skill*) dan prestasi belajar siswa.

Alur berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan dalam skema berikut ini:



Gambar 4. Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Berdasarkan pada kajian teori dan kerangka pikir di atas dapat diajukan hipotesis sebagai berikut:

1. Ada perbedaan antara kemampuan *soft skill* siswa Tata Boga SMK Negeri 3 Sukoharjo yang menggunakan model pembelajaran TGT dengan siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran patiseri.

2. Ada perbedaan antara prestasi belajar patiseri siswa Tata Boga SMK Negeri 3 Sukoharjo yang menggunakan model pembelajaran TGT dengan siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran TGT.
3. Pengintegrasian *soft skill* aspek *interpersonal intelligence* yang mencakup *social sensitifity*, *social insight*, dan *social communication* pada mata pelajaran patiseri lebih efektif apabila menggunakan model pembelajaran TGT daripada menggunakan metode konvensional.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuasi eksperimen, didalam penelitian eksperimen ada perlakuan atau *treatment*. Metode penelitian eksperimen dimaksudkan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2005: 107).

Penelitian dilakukan di SMK Negeri 3 Sukoharjo, sasaran penelitian adalah siswa tata boga tahun ajaran 2010/2011. Penelitian melibatkan dua kelompok yaitu kelas eksperimen yang dikenai perlakuan dan kelas kontrol yang tidak dikenai perlakuan.

Desain penelitian merupakan rencana dan struktur penelitian yang disusun sedemikian rupa sehingga akan dapat memberikan jawaban terhadap pertanyaan, penelitian, mengontrol dan mengendalikan varian (Kerlingers, 2004: 484). Desain penelitian ini yaitu satu faktor dan dua sampel. Faktor yang dimaksud adalah pengaruh model pembelajaran terhadap pengintegrasian *soft skill* dan prestasi belajar siswa. Kemudian dua sampel yang dijadikan perbandingan adalah kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (kelas eksperimen) dan kelas tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (kelas kontrol). Adapun desain penelitian yang digunakan adalah *pre test-post test control group design* yaitu dengan menggunakan rancangan sebelum dan sesudah

perlakuan pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dengan format sebagai berikut (Irawan Soehartono, 2004: 44).

Tabel 2. Format Desain Penelitian

Kelompok	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
KE	O ₁	TGT	O ₂
KK	O ₁	-	O ₂

Keterangan:

- KE : Kelompok eksperimen
 KK : Kelompok kontrol (*variable control*)
 O₁ : Tes prestasi belajar
 O₂ : Tes prestasi belajar dan kuesioner
Variable dependent : model pembelajaran *Team Games Tournament*
Variable independent : kemampuan *soft skill* dan prestasi belajar siswa

Satu faktor dengan pengamatan ulang yaitu prestasi belajar patiseri siswa. Pengamatan ulang dilakukan sebanyak dua kali yaitu dilakukan sebelum dan sesudah proses pembelajaran patiseri berlangsung. Hal ini bertujuan agar dapat membantu dalam penilaian peningkatan prestasi belajar siswa. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan *soft skill* siswa, antara kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT dengan yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT. Kemampuan *soft skill* siswa diukur sebanyak dua kali dengan instrumen yang berbeda.

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan semua aktifitas siswa yang mengandung unsur permainan dan memungkinkan siswa untuk belajar lebih rileks. Dimana model pembelajaran tersebut melatih siswa untuk berhubungan atau berinteraksi dengan orang lain.
2. *Soft skill* adalah kemampuan untuk mengelola emosi pada diri sendiri dan orang lain. *Interpersonal intelligence* yaitu kemampuan untuk memahami orang lain yang mencakup *social sensitifity* (kesadaran diri, pemahaman situasi dan etika sosial, pemecahan masalah), *social insight* (sikap empati dan prososial), dan *social communication* (berkomunikasi dan mendengarkan).
3. Prestasi belajar siswa dapat diartikan sebagai hasil dari pengukuran yang mencerminkan tingkat penguasaan pengetahuan dan keterampilan materi pelajaran sebagai hasil dari proses belajar mengajar. Tes prestasi belajar adalah serentetan tes yang digunakan untuk mengukur keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran, dalam hal ini mengenai pembelajaran patiseri.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

”Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik

kesimpulannya” (Sugiyono, 2006: 72). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa tata boga SMK Negeri 3 Sukoharjo tahun ajaran 2010/ 2011. Siswa tata boga SMK Negeri 3 Sukoharjo terbagi menjadi 6 kelas, adapun jumlah siswa yang menjadi populasi penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Jumlah Kelas dan Siswa Tata Boga SMK Negeri 3 Sukoharjo

Kelas	Jumlah Siswa
X-Tata Boga A	40 Siswa
X-Tata Boga B	40 Siswa
XI-Tata Boga A	39 Siswa
XI-Tata Boga B	39 Siswa
XII-Tata Boga A	39 Siswa
XII-Tata Boga B	39 Siswa
Jumlah	236 siswa

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang diteliti (Suharsimi Arikunto, 2006: 115). Populasi sasaran dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Tata Boga A dan kelas XI Tata Boga B yang berjumlah 78 siswa. Hal ini dikarenakan kedua kelas tersebut sedang menempuh mata pelajaran patiseri. Teknik pengambilan sampelnya dengan teknik *simple random sampling*. Kelas tersebut setelah diundi ternyata kelas XI Tata Boga A menjadi kelas eksperimen dan kelas XI Tata Boga B menjadi kelas kontrol.

D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen

Instrumen penelitian dapat juga diartikan sebagai alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik dalam arti cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Penyusunan instrumen penelitian ini terlebih dahulu dikonsultasikan dengan dosen pembimbing skripsi dan guru pengampu mata pelajaran patiseri di SMK Negeri 3 Sukoharjo. Penelitian ini menggunakan tiga instrumen berikut ini:

a. Observasi

Observasi yaitu kegiatan untuk melakukan pengukuran. Akan tetapi, observasi atau pengamatan disini diartikan lebih sempit, yaitu pengamatan dengan menggunakan indera penglihatan yang berarti tidak mengajukan pertanyaan-pertanyaan (Irawan Soeharsono, 2004: 69).

Observasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai unjuk aktivitas belajar siswa selama mengembangkan kemampuan *soft skill* ketika pembelajaran patiseri berlangsung dengan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* maupun dengan pembelajaran konvensional. Lembar observasi untuk mengumpulkan data mengenai aktivitas siswa yang mencerminkan kemampuan *soft skill* dalam proses pembelajaran patiseri adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Lembar Observasi

No	Aspek yang diamati	Indikator
1.	<i>Social sensitifity</i>	1) Pemahaman kesadaran diri siswa
		2) Pemahaman situasi sosial
		3) Pemahaman etika sosial
		4) Pemecahan masalah secara efektif antar siswa
2.	<i>Social insight</i>	1) Sikap empati
		2) Sikap prososial
3.	<i>Social communication</i>	1) Berkomunikasi antar siswa
		2) Mendengarkan secara efektif

b. Soal Prestasi Belajar

Penelitian ini menggunakan soal pilihan ganda dengan empat pilihan jawaban akan dijadikan instrumen. Soal tes prestasi belajar ini diberikan sebelum dan setelah perlakuan. Soal tes prestasi belajar terdiri dari 40 butir soal. Standar kompetensi yang digunakan yaitu "Mengolah kue *pastry* kontinental". Kompetensi dasarnya adalah "Membuat *cake*, *gateaux*, dan *torten*".

Tabel 5. Kisi-kisi Soal Prestasi Belajar

Pokok Bahasan Sub Bahasan	No Soal	Jumlah
Membuat <i>cake</i> , <i>gateaux</i> dan <i>torten</i> .		
1. Pengertian <i>cake</i> , <i>gateaux</i> dan <i>torten</i> ;	1, 2 dan 3	3
2. Karakteristik produk <i>cake</i> , <i>gateaux</i> dan <i>torten</i> ;	4, 5 dan 6	3
3. Pengetahuan bahan pembuatan <i>cake</i> , <i>gateaux</i> dan <i>torten</i> ;	7, 8, 9, 10, 11 dan 12	6
4. Pengetahuan alat dalam membuat dan menghias <i>cake</i> , <i>gateaux</i> dan <i>torten</i> ;	13, 14, 15, 16 dan 17	5
5. Teknik pembuatan <i>cake</i> , <i>gateaux</i> dan <i>torten</i> ;	18, 19, 20, 21, 22 dan 23	6
6. Pengertian dan fungsi bahan penutup serta isi untuk hiasan produk <i>cake</i> , <i>gateaux</i> dan <i>torten</i> ;	24, 25, 26, dan 27	4
7. Jenis bahan isi, penutup dan hiasan <i>cake</i> , <i>gateaux</i> dan <i>torten</i> ;	28, 29 dan 30	3
8. Teknik menyajikan produk <i>cake</i> , <i>gateaux</i> dan <i>torten</i> ;	31, 32 dan 33	3
9. Kriteria hasil produk <i>cake</i> , <i>gateaux</i> dan <i>torten</i> ;	34, 35 dan 36	3
10. Teknik penyimpanan dan pemorsian produk <i>cake</i> , <i>gateaux</i> dan <i>torten</i> ;	37, 38, 39, dan 40	4
Jumlah		40

c. Kuesioner atau Angket

Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ingin ia ketahui (Suharsimi Arikunto,

2002: 128). Instrumen berupa angket ini dimaksudkan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan *soft skill* siswa pada aspek *interpersonal intelligence* yang mencakup *social sensitifity*, *social insight* dan *social communication*.

Tabel 6. Kisi-kisi Angket Pengintegrasian *Soft Skill*

Indikator	No. Item	Jumlah
Pemahaman kesadaran diri	1, 2, 3, 4, 5	5
Pemahaman situasi sosial	6, 7, 8,	3
Pemahaman etika sosial	9, 10, 11	3
Pemecahan masalah secara efektif	12, 13, 14, 15, 16	5
Sikap empati	17, 18, 19, 20, 21	5
Sikap prososial	22, 23, 24	3
Berkomunikasi	25, 26, 27, 28	4
Mendengarkan secara efektif	29, 30	2
Jumlah		30

2. Uji Coba Instrumen

Untuk mengetahui keterandalan butir soal pada instrumen penelitian maka harus dilakukan uji coba instrumen. Tes uji coba instrumen dalam penelitian ini dilakukan pada kelas yang bukan merupakan sampel dan telah menempuh pelajaran patiseri khususnya materi “membuat *cake*, *gateaux*, dan *torten*”. Tes uji coba instrumen dikenakan pada kelas XII-Tata Boga B yang berjumlah 30 siswa. Analisis uji coba instrumen dilakukan dengan:

a. Uji Validitas

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, kualitas pengumpulan datanya sangat ditentukan oleh kualitas instrumen atau alat pengumpulan data yang digunakan. Instrumen itu berkualitas dan dapat dipertanggung jawabkan pemakaiannya apabila sudah terbukti validitasnya. "Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid" (Sugiyono, 2006: 267).

Hasil penelitian bisa dikatakan valid bila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti. Rumus yang digunakan untuk uji validitas kuesioner adalah korelasi *Product Moment*, sedangkan untuk uji validitas tes prestasi belajar menggunakan *Korelasi Biserial* yaitu:

$$r_{xy} = \frac{n \sum x_i y_i - (\sum x_i)(\sum y_i)}{\sqrt{\{n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2\} \{n \sum y_i^2 - (\sum y_i)^2\}}}$$

Keterangan:

n = Jumlah subjek

r_{xy} = Koefisien korelasi x dan y

$\sum x_i y_i$ = Jumlah perkalian dari x dan y

$\sum y_i^2$ = Jumlah y^2

$\sum x_i$ = Jumlah nilai x

$$\sum y_i = \text{Jumlah nilai } y$$

$$\sum x_i^2 = \text{Jumlah } x^2$$

(Sugiyono, 2006: 213)

Untuk menguji setiap butir soal, maka skor yang ada pada butir yang dimaksud dikorelasikan dengan skor total. Skor butir dipandang sebagai nilai X dan skor total dipandang sebagai nilai Y. Instrumen tersebut valid apabila r hitung lebih besar dari r tabel atau nilai kritik. Besarnya r tabel pada soal prestasi belajar adalah 0.221, sedangkan nilai kritik pada kuesioner adalah 0.239.

Berdasarkan analisis, terlihat bahwa 40 butir soal prestasi belajar terdapat 5 soal yang gugur yaitu soal nomor 7, 11, 13, 21 dan 26. Maka dari itu, jumlah soal yang siap digunakan untuk penelitian adalah 35 butir soal. Dari 30 butir soal kuesioner *soft skill* terdapat 9 butir soal yang dinyatakan gugur. Butir tersebut adalah butir nomor 2, 3, 8, 9, 11, 13, 19, 22 dan 26. Oleh karena itu, terdapat 21 butir pernyataan yang siap digunakan dalam proses pengambilan data.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Reliabilitas menunjukkan pada tingkat keterandalan sesuatu. Reliabel artinya dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan. Pengujian reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, skor jawaban berkisar antara 1 sampai dengan

4 berjarak interval (Sutrisno Hadi, 2001: 55-56). Rumus yang digunakan dalam uji reliabilitas adalah sebagai berikut:

$$r_{tt} = \frac{M}{(M-1)} \left(1 - \frac{V_x}{V_y}\right)$$

Keterangan:

r_{tt} : Reliabilitas instrumen

V_x : Variansi butir-butir

V_y : Variansi total (faktor)

M : Jumlah butir

Kriteria yang digunakan untuk mengetahui tinggi rendahnya nilai r dengan menggunakan pedoman menurut Suharsimi Arikunto (2006: 276).

Tabel 7. Pedoman Interpretasi Nilai r

Besarnya nilai r	Interpretasi
Antara 0.800 – 1.00	Tinggi
Antara 0.600 – 0.800	Cukup
Antara 0.400 – 0.600	Agak Rendah
Antara 0.200 – 0.400	Rendah
Antara 0.000 – 0.200	Sangat Rendah

Hasil penghitungan reliabilitas pada soal prestasi belajar menunjukkan koefisien sebesar 0.841, sedangkan pada kuesioner *soft skill* menunjukkan koefisien sebesar 0,844. Berdasarkan pedoman interpretasi nilai r pada tabel di atas, terlihat bahwa kedua instrumen

memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi dan siap digunakan untuk pengambilan data.

c. Tingkat Kesukaran Butir Soal Prestasi Belajar

Soal yang baik merupakan soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit. Soal yang mudah tidak merangsang siswa untuk mempertinggi usaha untuk memecahkannya. Sebaliknya soal yang terlalu sulit menyebabkan siswa menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena diluar jangkauan. Kriteria yang digunakan adalah makin kecil indeks yang diperoleh, makin sulit soal tersebut dan sebaliknya. Tingkat kesukaran soal pada penelitian ini dicari dengan rumus:

$$P = \frac{B}{J_s}$$

Keterangan:

P = Indeks kesukaran untuk tiap butir soal

B = Banyaknya siswa yang menjawab benar

Js = Jumlah seluruh peserta tes

(Suharsimi, 2002: 208)

Tabel 8. Kategori Tingkat Kesukaran Soal

Indeks Tingkat Kesukaran (I)	Kategori Soal
Antara 0.71 – 1.00	Mudah
Antara 0.30 – 0.70	Sedang
Antara 0.00 – 0.30	Sukar

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu sulit dan tidak terlalu mudah. Hasil analisis menunjukkan rentang nilai indeks tingkat kesukaran 0.333 sampai dengan 0.933, nilai reratanya adalah 0.651. Dominasi tingkat kesukaran tiap butir adalah sedang.

d. Daya Beda Soal Prestasi Belajar

Menganalisis daya pembeda bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kesanggupan sebuah soal dalam membedakan siswa yang tergolong pandai dengan siswa yang tergolong rendah prestasinya. Soal yang dapat dijawab benar oleh siswa pandai maupun siswa tidak pandai, maka soal itu tidak mempunyai daya pembeda. Demikian pula jika semua siswa pandai maupun tidak pandai tidak dapat menjawabnya dengan benar, maka soal tersebut tidak baik juga karena tidak mempunyai daya pembeda. Untuk menganalisis daya beda soal adalah dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

J = Jumlah peserta tes

J_A = Jumlah peserta kelompok atas

J_B = Jumlah peserta kelompok bawah

B_A = Jumlah peserta kelompok atas yang menjawab benar

B_B = Jumlah peserta kelompok bawah yang menjawab benar

P_A = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

P_B = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

(Suharsimi, 2002: 213)

Tabel 9. Kriteria Daya Beda Soal

Indeks Daya Beda Soal (D)	Kategori Soal
0.00 – 0.20	Jelek
0.20 – 0.40	Cukup
0.40 – 0.70	Baik
0.70 – 1.00	Baik sekali

Soal yang baik adalah soal yang dapat membedakan siswa berdasarkan tingkat kemampuannya. Berdasarkan analisis daya beda soal, rerata nilai indeks daya beda soal adalah 0.504. Maka dari itu, butir soal tersebut baik untuk membedakan siswa yang pandai dengan siswa yang kurang pandai berdasarkan tingkat kemampuannya.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai macam. Penelitian ini menggunakan tiga macam data yaitu data observasi, kuesioner atau angket, dan tes prestasi belajar.

1. Observasi

Secara luas observasi atau pengamatan berarti setiap kegiatan untuk melakukan pengukuran. Akan tetapi, observasi atau pengamatan disini diartikan lebih sempit, yaitu pengamatan dengan menggunakan indera penglihatan yang berarti tidak mengajukan pertanyaan-

pertanyaan (Irawan Soeharsono, 2004: 69). Melalui pengamatan diharapkan dapat menghindari adanya informasi semu yang muncul dalam penelitian. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan apabila suatu penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar (Sugiyono, 2008: 203).

Observasi dilakukan kepada kedua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung kegiatan belajar mengajar mata pelajaran patiseri yang mencerminkan kemampuan *soft skill* siswa di kelas pada aspek *interpersonal intelligence*. Selain itu untuk mengamati proses pembelajaran di kelas yang menggunakan model pembelajaran TGT dan pembelajaran yang tidak menggunakan model pembelajaran TGT.

2. Angket

Angket adalah alat pengumpul data untuk mendapatkan informasi yang berkenaan dengan pendapat, aspirasi, harapan, persepsi, keinginan, keyakinan dan lain-lain dari individu atau responden. Caranya, melalui pernyataan atau pertanyaan yang sengaja diajukan pada individu atau responden (Nana Sudjana, 1989: 102). Penelitian ini memakai angket pengintegrasian *soft skill* pada aspek *interpersonal intelligence* yang diajukan pada siswa atau responden untuk mengetahui seberapa besar kemampuan *soft skill* siswa SMK Negeri 3 Sukoharjo dalam mata pelajaran patiseri.

3. Tes prestasi belajar

Tes adalah alat ukur yang diberikan kepada individu untuk mendapatkan jawaban-jawaban yang diharapkan, baik secara tertulis maupun lisan. Tes digunakan untuk mengungkapkan data tentang prestasi belajar. Tes dalam penelitian ini dilakukan sebelum dilakukan pembelajaran (*pre-test*) dan setelah dilakukan pembelajaran (*post-test*).

E. Teknik Analisis Data

1. Uji Pra-syarat Analisis

Data yang telah didapat dari lapangan akan di analisis untuk menguji hipotesis. Data dianalisis dengan bantuan komputer program SPSS 15. Sebelum menguji analisis penelitian terlebih dahulu diadakan uji pra-syarat analisis yaitu sebagai berikut.

a. Uji Normalitas

Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah dari semua variabel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas dari masing-masing skor dalam penelitian ini digunakan rumus Shapiro-Wilk sebagai berikut:

$$T_3 = \frac{1}{\left[\sum_{i=1}^n (X_i - \bar{X})^2 \right]} \left[\sum_{i=1}^k a_i (X_{n-i+1} - X_i) \right]^2$$

Keterangan:

T_3 = Harga Shapiro-Wilk yang dicari

a_i = Koefisien tes Shapiro-Wilk

X_{n-i+1} = Angka ke n-i+1 pada data

X_i = Angka ke i pada data

\overline{X} = Rata-rata data

(Sugiyono, 2005: 152)

b. Uji Homogenitas

Untuk mengetahui homogenitas antara dua kelompok atau lebih, dikenakan pada data hasil kenaikan *pre-test* dan *post-test*. Analisis varians dapat digunakan apabila setiap nilai x yang berpasangan dengan nilai y mempunyai distribusi dan varians yang sama. Oleh karena itu perlu dilakukan uji homogenitas variansnya terlebih dulu dengan uji F.

$$F = \frac{\text{varianterbesar}}{\text{varianterkecil}}$$

(Sugiyono, 2006: 198)

Kriteria yang digunakan untuk pengambilan kesimpulan adalah apabila F tabel lebih besar dari F hitung, maka variannya homogen. Akan tetapi apabila F hitung lebih besar dari F tabel, maka variannya tidak homogen.

2. Uji Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya masih diuji secara empiris. Hipotesis ini menggunakan rumus uji t, gunanya untuk mengetahui ada tidaknya

perbedaan keadaan satu faktor dengan dua sampel. Uji t ini dilakukan terhadap selisih antara skor prestasi belajar awal dengan skor prestasi belajar akhir dengan rumus sebagai berikut.

$$t = \frac{|\bar{x}_1 - \bar{x}_2|}{\sqrt{s_1^2/n_1 + s_2^2/n_2}}$$

Keterangan:

t	=	Nilai <i>t-test</i>
x	=	Rata-rata hitung
s	=	Simpangan Baku
n	=	Jumlah sampel

(Sugiyono, 2005: 197)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian dan Subyek Penelitian

a. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 3 Sukoharjo yang beralamatkan di Parang Joro, Grogol, Sukoharjo, Jawa Tengah. Kondisi fisik SMK Negeri 3 Sukoharjo ini merupakan gedung sekolah baru yang dibangun pada tahun 2006, sehingga masih sangat nyaman digunakan dalam proses pembelajaran. SMK Negeri 3 Sukoharjo memiliki beberapa program keahlian yaitu program keahlian mekanik otomotif, akutansi, tata boga, penjualan dan perhotelan. Keadaan disekitar sekolah sangat tenang dan tidak terlalu ramai sehingga sangat kondusif untuk melakukan kegiatan belajar mengajar tanpa ada gangguan dari luar sekolah.

Sarana dan prasarana pendukung kegiatan belajar mengajar sudah tersedia mulai dari meja, kursi, hingga penunjang pembelajaran lainnya. Fasilitas sekolahnya lengkap yang meliputi 9 ruang teori, 7 ruang praktik, 1 ruang laboratorium bahasa, 1 ruang laboratorium komputer, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang untuk unit produksi, mushola, lapangan upacara, MCK, UKS, ruang OSIS, ruang guru, ruang tata usaha, kantor kepala sekolah, tempat parkir dan kantin. SMK Negeri 3 Sukoharjo ini dipimpin oleh Bapak Drs. Sugiyarno, ST, M.Pd yang menjabat sebagai kepala sekolah. Jumlah guru

pengajarnya yaitu 71 guru yang terdiri dari 6 orang guru mata pelajaran normatif, 20 orang guru mata pelajaran adaptif, 28 orang guru mata pelajaran produktif dan 10 orang guru tidak tetap. Karyawan sekolah berjumlah 7 orang yang terdiri dari 1 orang karyawan tata usaha dan 6 orang karyawan tidak tetap.

SMK Negeri 3 Sukoharjo memiliki visi “Memiliki tamatan yang produktif, kompetitif dan berbudi pekerti luhur”. Misionya yaitu “mengelola sekolah dengan sistem manajemen mutu yang mengakar pada kepribadian bangsa, mendidik siswa berakhlak mulia sehingga menghasilkan lulusan yang berkualitas tinggi, menyiapkan tamatan yang handal yang mampu bekerja secara profesional, disiplin dan mandiri, menerapkan ilmu dan pengetahuan, bermotivasi tinggi dan dapat berkompetitif di dunia kerja, serta menumbuh kembangkan kewirausahaan yang kreatif, produktif dan inovatif”.

b. Subyek Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Tata Boga SMK Negeri 3 Sukoharjo. Kelas yang digunakan sebagai kelas eksperimen adalah kelas XI Tata Boga A dan kelas yang digunakan sebagai kelas kontrol adalah kelas XI Tata Boga B dengan jumlah keseluruhan 78 siswa. Pada penelitian ini kelompok eksperimen diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif

Team Games Tournament sedangkan pada kelompok kontrol hanya diberikan metode konvensional yaitu ceramah.

2. Pelaksanaan Pembelajaran dengan Model TGT

Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 27 Juli sampai 21 Agustus 2010. Data penelitian diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* sebagai data prestasi belajar, data kuesioner dan data observasi sebagai data pengintegrasian *soft skill*. Pengambilan data *pre-test* bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap penguasaan materi mata pelajaran patiseri sedangkan pengambilan data *post-test* bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah mempelajari patiseri khususnya materi “membuat *cake*, *gateaux*, dan *torten*”.

Sebelum dilakukan pengambilan data, terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen melalui uji validitas dan uji reliabilitas. Setelah dilakukan uji coba instrumen kemudian dilanjutkan dengan pengambilan data kemampuan awal (*pre-test*) pada kelompok eksperimen maupun kontrol. Kelompok eksperimen diwakili oleh kelas XI-Tata Boga A yang berjumlah 39 siswa, sedangkan kelompok kontrol diwakili oleh kelas XI-Tata Boga B berjumlah 39 siswa.

Setelah dilakukan pengambilan data awal kemudian dilanjutkan dengan pemberian perlakuan pada kedua kelompok. Kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* dan kelas kontrol dengan metode ceramah. Proses pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dilakukan dengan:

- a. Penyajian kelas, untuk memberi pengarahan kepada siswa sebelum melakukan diskusi.
- b. Pengelompokan siswa, dilakukan berdasarkan kemampuan akademik siswa, dalam satu kelompok terdiri dari 5 orang siswa yang memiliki kemampuan akademik yang heterogen.
- c. Diskusi berdasarkan tugas yang telah dibagikan oleh guru dan mempresentasikan hasil diskusi siswa.
- d. *Game tournament*, dilakukan dengan 3 tahap yaitu tahap pertama kedelapan kelompok siswa diberikan 4 pertanyaan dan berkompetisi untuk menjawab pertanyaan tersebut kemudian dipilih 4 kelompok yang memiliki skor tertinggi. Tahap kedua, keempat kelompok dengan nilai tertinggi tersebut diberikan 3 pertanyaan dan berkompetisi untuk menjawab pertanyaan kemudian dipilih 3 kelompok yang memiliki skor tertinggi. Tahap ketiga, ketiga kelompok dengan nilai tertinggi tersebut diberikan 3 pertanyaan dan berkompetisi untuk menjawab pertanyaan. Pada tahap ini siswa berkompetisi untuk mendapatkan penghargaan tim (*team recognized*).
- e. Pemberian penghargaan pada kelompok yang mendapatkan gelar “*super team*”, “*great team*” dan “*good team*”.

Kelompok eksperimen dan kontrol diberikan materi yang sama. Setelah diberikan perlakuan selanjutnya diberikan *post-test* pada kedua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kontrol. Hal ini bertujuan untuk

mengetahui kemampuan akhir siswa setelah diberikan perlakuan. Adapun jadwal pelaksanaan penelitian dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 10. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Hari/Tanggal	Jenis Perlakuan (Kelas Kontrol)	Jenis Perlakuan (Kelas Eksperimen)
1.	Sabtu, 31-07-2010	<i>Pre-test</i>	-
2.	Senin, 02-08-2010	-	<i>Pre-test</i>
3.	Sabtu, 07-08-2010	Ceramah	-
4.	Senin, 09-08-2010	-	TGT
5.	Sabtu, 14-08-2010	<i>Post-test</i>	-
6.	Senin, 16-08-2010	-	<i>Post-test</i>

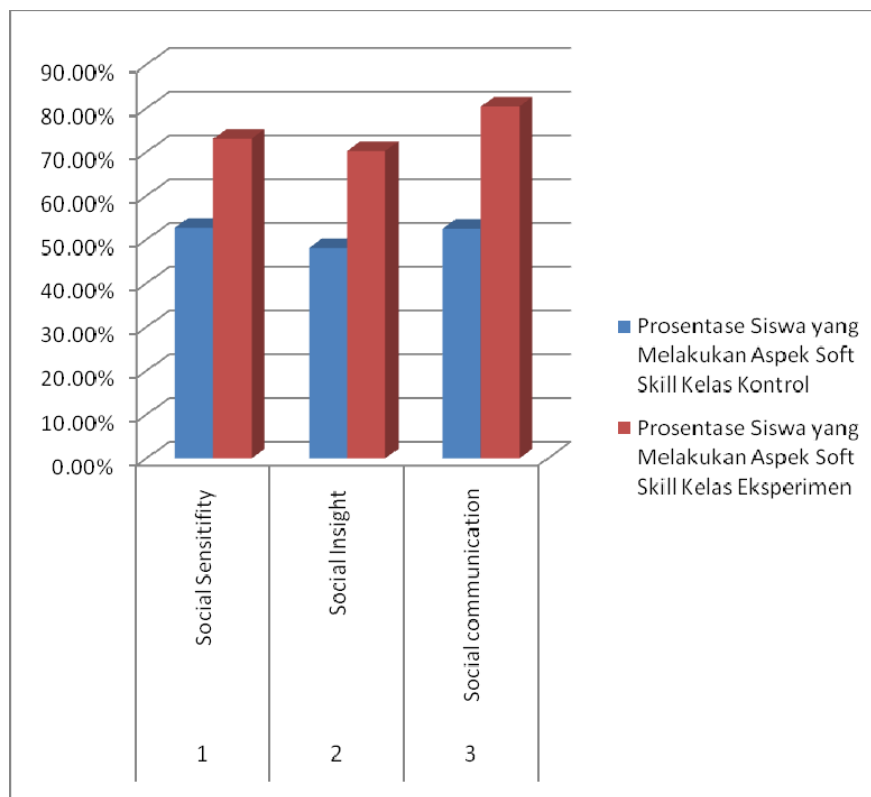
3. Data Observasi Pengintegrasian *Soft Skill*

Data observasi digunakan untuk mendukung data kuesioner pengintegrasian *soft skill* di kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Untuk memperoleh hasil observasi yang lebih obyektif, maka selama observasi peneliti dibantu oleh guru mata pelajaran patiseri dan 2 rekan peneliti yang bertindak sebagai observer. Observasi dilakukan sebanyak dua kali. Berikut adalah tabel hasil observasi pengintegrasian *soft skill* pada mata pelajaran patiseri selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 11. Data Observasi Pengintegrasian *Soft Skill* Mata Pelajaran Patiseri Kelas Eksperimen dan Kontrol

No	Aspek <i>Soft Skill</i> yang Diamati	Prosentase Siswa yang Melakukan Aspek <i>Soft Skill</i>	
		Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
1.	<i>Social Sensitivity</i>	52.80%	73.17%
2.	<i>Social Insight</i>	48.05%	70.26%
3.	<i>Social communication</i>	52.56%	80.46%
Rerata		51.14%	74.63%

Apabila digambarkan dengan diagram sebagai berikut.



Gambar 5. Diagram Observasi Pegintegrasian *Soft Skill* pada Mata Pelajaran Patiseri

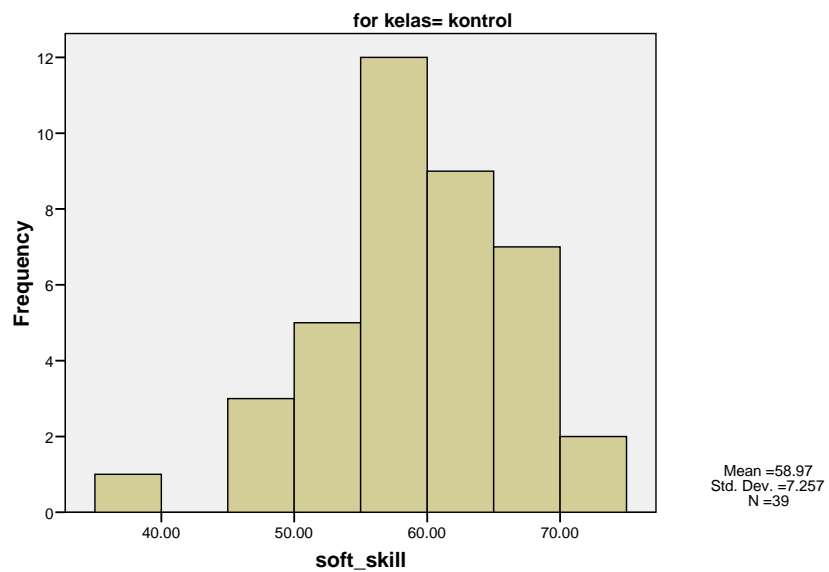
4. Data Kuesioner Pengegrasian *Soft Skill*

Deskripsi data efektivitas pengintegrasian *soft skill* pada mata pelajaran patiseri menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* pada siswa Tata Boga SMK Negeri 3 Sukoharjo dilakukan dengan menganalisis jawaban siswa terhadap angket yang telah disebarkan baik pada kelompok eksperimen maupun kontrol. Data pengintegrasian *soft skill* siswa Tata Boga SMK Negeri 3 Sukoharjo kelompok eksperimen dan kontrol adalah sebagai berikut.

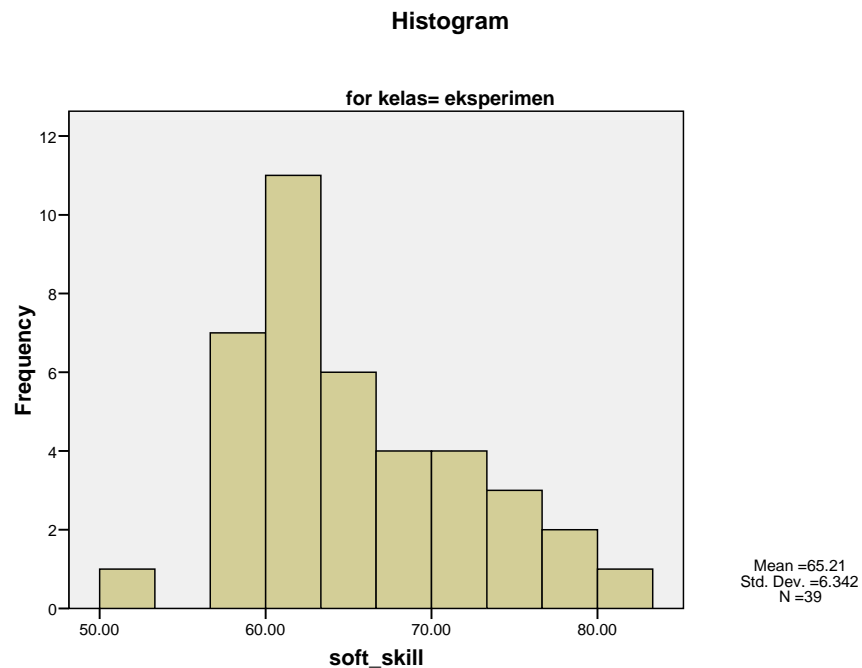
Tabel 12. Data Kuesioner Pengintegrasian *Soft Skill* Mata Pelajaran Kelas Eksperimen dan Kontrol

No	Deskriptif	Eksperimen	Kontrol
1.	N	39	39
2.	Mean	65.21	58.97
3.	Median	64.00	59.00
4.	Mode	59.00	65.00
5.	Std. Deviation	6.34	7.80
6.	Minimum	52.00	37.00
7.	Maximum	81.00	73.00

Jika digambarkan dengan histogram sebagai berikut:
Histogram



Gambar 6. Histogram Pengintegrasian *Soft Skill* Mata Pelajaran Patiseri Kelas Kontrol



Gambar 7. Histogram Pengintegrasian *Soft Skill* Mata Pelajaran Patiseri Kelas Eksperimen

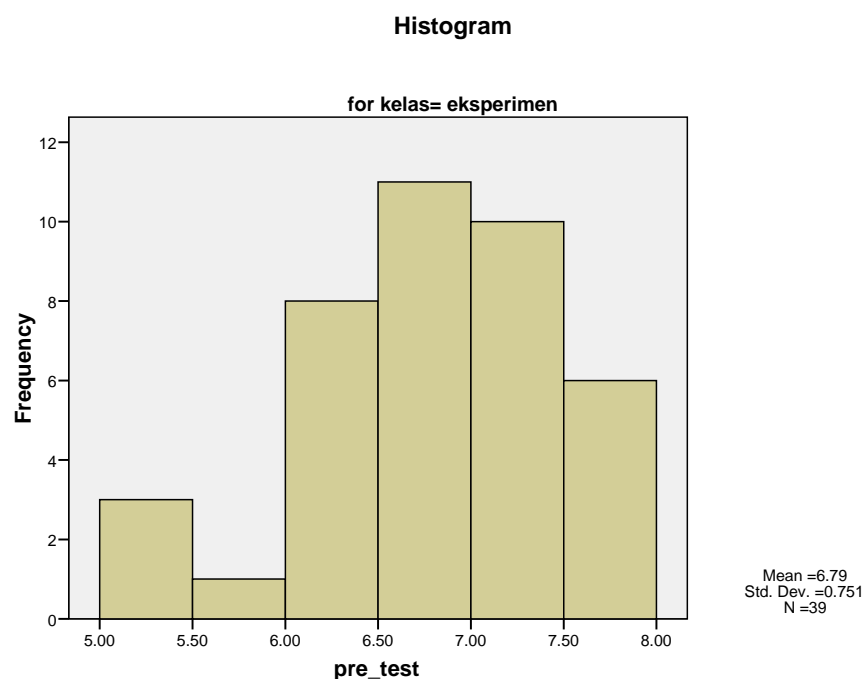
5. Data Prestasi Belajar

Deskripsi data efektivitas penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap prestasi belajar mata pelajaran patiseri siswa Tata Boga SMK Negeri 3 Sukoharjo dilakukan dengan menganalisis data *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kontrol. Data *pre-test* dan *post-test* prestasi belajar siswa Tata Boga SMK Negeri 3 Sukoharjo kelompok eksperimen dan kontrol adalah sebagai berikut:

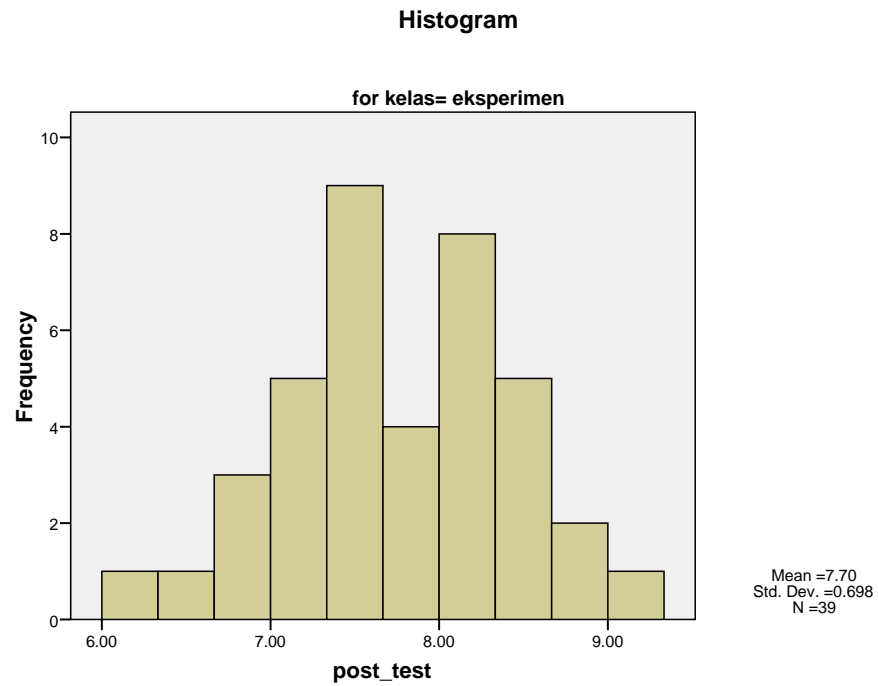
Tabel 13. Data Prestasi Belajar Mata Pelajaran Patiseri Kelompok Eksperimen dan Kontrol

No	Deskriptif	Eksperimen			Kontrol		
		Pre	Post	Kenaikan	Pre	Post	Kenaikan
1.	N	39	39	39	39	39	39
2.	Mean	6.79	7.70	0.91	6.59	6.71	0.12
3.	Median	6.90	7.70	0.90	6.60	6.60	0.00
4.	Mode	6.60	7.40	0.90	6.60	6.60	0.00
5.	Std. Dev	0.75	0.70	0.80	0.65	0.58	7.74
6.	Minimum	5.10	6.00	-1.40	5.10	5.40	-1.40
7.	Maximum	8.00	9.10	2.90	7.70	7.70	1.80

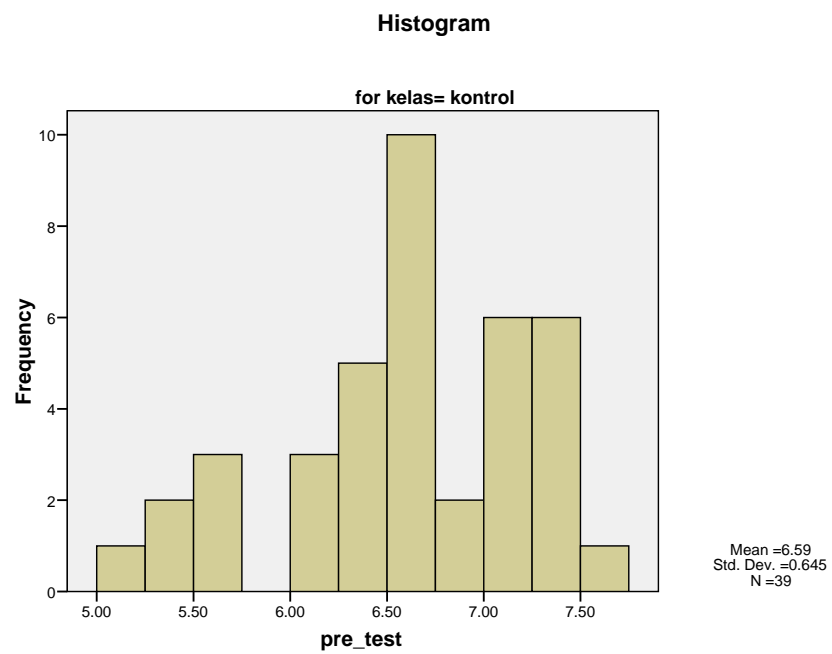
Apabila digambarkan dengan Histogram sebagai berikut:



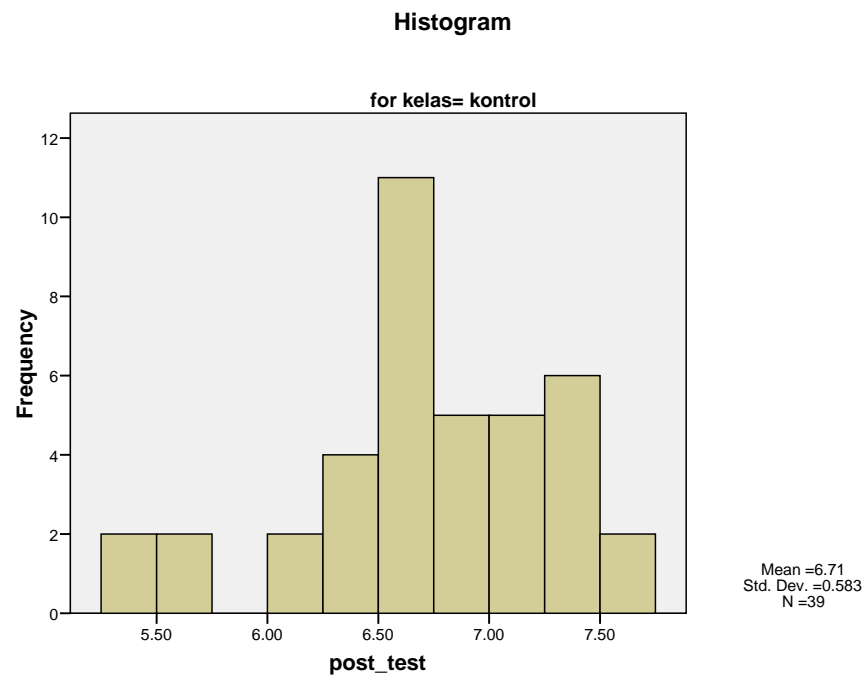
Gambar 8. Histogram *Pre-test* Mata Pelajaran Patiseri Kelas Eksperimen



Gambar 9. Histogram *Post-test* Mata Pelajaran Patiseri Kelas Eksperimen



Gambar 10. Histogram *Pre-test* Mata Pelajaran Patiseri Kelas Kontrol



Gambar 11. Histogram *Post-test* Mata Pelajaran Patiseri Kelas Kontrol

B. Pengujian Hipotesis

1. Uji Pra-syarat Analisis

a. Uji Normalitas

Tujuan dari uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari hasil tes sebenarnya berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas variabel dilakukan dengan menggunakan Shapiro-wilk. Kaidah yang digunakan untuk mengetahui normal tidaknya suatu sebaran adalah jika $p > \alpha$ maka sebaran berdistribusi normal, dan jika $p < \alpha$ maka sebaran dikatakan tidak normal. Uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 14. Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Saphiro-Wilk		Keterangan
	hitung	α	
<i>Soft Skill</i> Eksperimen	0.954	0.05	Normal
<i>Soft Skill</i> Kontrol	0.966	0.05	Normal
<i>Pre-test</i> Prestasi Belajar Eksperimen	0.965	0.05	Normal
<i>Post-test</i> Prestasi Belajar Eksperimen	0.964	0.05	Normal
<i>Pre-test</i> Prestasi Belajar Kontrol	0.952	0.05	Normal
<i>Post-test</i> Prestasi Belajar Kontrol	0.950	0.05	Normal
Kenaikan Prestasi Belajar Eksperimen	0.972	0.05	Normal
Kenaikan Prestasi Belajar Kontrol	0.986	0.05	Normal

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa data *pre-test* dan *post-test* prestasi belajar, kenaikan prestasi belajar, dan kemampuan *soft skill* siswa baik kelas eksperimen maupun kontrol memiliki $p > \alpha$. Maka dari itu, kedelapan kelompok data berdistribusi normal dan dapat dilakukan pengujian selanjutnya.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas berguna untuk menguji kesamaan antar kelompok data. Uji homogenitas dilakukan dengan uji F, dimana jika nilai F hitung $<$ F tabel, maka data adalah homogen. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 15. Rangkuman Hasil Uji Homogenitas

Kelompok	F			Keterangan
	F Hitung	db	F Tabel	
<i>Soft Skill</i> Eksperimen dan Kontrol	0.711	1;76	3.967	Homogen
Prestasi Belajar Eksperimen dan Kontrol	0.01	1;76	3.967	Homogen

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa data di atas memiliki $F \text{ hitung} < F \text{ tabel}$. Jadi data prestasi belajar dan *soft skill* kelompok eksperimen maupun kontrol memiliki kesamaan variansi (homogen).

2. Uji Hipotesis

a. Hasil Uji t

Untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh signifikan dari perlakuan serta untuk mengetahui ada atau tidak adanya perbedaan keefektivan kedua model pembelajaran dalam pengintegrasian kemampuan *soft skill* siswa, maka dilakukan uji t. Hasil uji t terangkum dalam tabel berikut:

Tabel 16. Uji t *student*

Variabel	Uji t		Keterangan
	<i>P value</i>	<i>Sig.</i>	
<i>Soft Skill</i> Eksperimen dan Kontrol	4.038	0.000	Signifikan
Kenaikan Prestasi Belajar Eksperimen dan Kontrol	4.561	0.000	Signifikan

b. Perbedaan Kemampuan *Soft Skill* Siswa

Hipotesis awal (H_0) mengatakan bahwa tidak ada perbedaan kemampuan *soft skill* siswa yang signifikan antara pembelajaran patiseri yang menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* dengan pembelajaran patiseri menggunakan metode ceramah pada siswa Tata Boga di SMK Negeri 3 Sukoharjo, maka (H_0) ditolak. Hipotesis alternatif (H_a) mengatakan bahwa ada perbedaan kemampuan *soft skill* siswa yang signifikan antara pembelajaran patiseri yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan pembelajaran patiseri menggunakan metode ceramah pada siswa Tata Boga di SMK Negeri 3 Sukoharjo. Kaidah yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh signifikan adalah jika hasil uji *t-test* $> P$, maka terdapat pengaruh yang signifikan dan jika hasil uji *t-test* $< P$ maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan.

Berdasarkan hasil analisis kemampuan *soft skill* siswa pada kelompok eksperimen dan kontrol, terlihat bahwa uji *t-test* antara

kemampuan *soft skill* siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai *t-test* 4.038 dan $P\ 0.000 < 0.005$. Nilai *t-test* $> P$, maka kedua rerata berbeda signifikan. Jadi hipotesis menyatakan bahwa ada perbedaan kemampuan *soft skill* siswa yang signifikan antara pembelajaran patiseri yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan pembelajaran patiseri menggunakan metode ceramah pada siswa Tata Boga di SMK Negeri 3 Sukoharjo, diterima.

c. Perbedaan Prestasi Belajar

Hipotesis awal (H_0) mengatakan bahwa tidak ada perbedaan prestasi belajar yang signifikan antara pembelajaran patiseri yang menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* dengan pembelajaran patiseri menggunakan metode ceramah pada siswa Tata Boga di SMK Negeri 3 Sukoharjo, maka hipotesis awal (H_0) ditolak. Hipotesis alternatif (H_a) mengatakan bahwa ada perbedaan prestasi belajar yang signifikan antara pembelajaran patiseri yang menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* dengan pembelajaran patiseri menggunakan metode ceramah pada siswa Tata Boga di SMK Negeri 3 Sukoharjo. Kaidah yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh signifikan adalah jika hasil uji *t-test* $> P$ maka terdapat pengaruh yang signifikan dan jika hasil uji *t-test* $< P$ maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan.

Berdasarkan hasil analisis kenaikan prestasi belajar pada kelompok eksperimen dan kontrol, terlihat bahwa uji *t-test* antara selisih *pre-test* dan *post-test* prestasi belajar memiliki nilai *t-test* 4.561 dan $P\ 0.000 < 0.005$. Nilai *t-test* $> P$, maka kedua rerata berbeda signifikan. Jadi hipotesis menyatakan bahwa ada perbedaan prestasi belajar yang signifikan antara pembelajaran patiseri yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan pembelajaran patiseri dengan menggunakan metode ceramah pada siswa Tata Boga di SMK Negeri 3 Sukoharjo, diterima.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pelaksanaan Pembelajaran dengan *Team Games Tournament*

Banyak model pembelajaran yang menarik dan tidak sedikit pula yang tidak menarik. Salah satu model pembelajaran yang menarik perhatian siswa untuk aktif dalam proses belajar serta dapat mengintegrasikan kemampuan *soft skill* terutama *interpersonal intelligence* adalah model pembelajaran *Team Games Tournament*.

Pembelajaran dengan model *Team Games Tournament* menjadikan siswa memahami garis-garis besar materi yang akan diajarkan. Penerapan model ini, dapat mengurangi kesulitan siswa dalam belajar dan membantu mengidentifikasi substansi materi sehingga materi pembelajaran lebih mudah diingat oleh siswa. Semakin aktifnya siswa pada alur pembelajaran *Team Games Tournament* ini maka semakin meningkat pula prestasi dan kemampuan *soft skill* terutama aspek *interpersonal intelligence*.

Proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* ini akan mengharuskan siswa untuk bekerja sama dalam berkompetisi dengan siswa lain. Siswa akan aktif dalam belajar karena secara berkala mereka diberikan perlombaan dengan siswa yang lain, jadi secara tidak langsung siswa juga akan terlatih berinteraksi dengan siswa lain. Ketika perlombaan antar siswa dalam bentuk *games* berlangsung, siswa akan saling bersaing untuk memenangkan kelompoknya dengan cara menjawab soal-soal yang diberikan guru. Oleh karena itu, saat pelajaran berlangsung siswa harus aktif mengikuti proses pembelajaran.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang meliputi komponen penyajian kelas, kelompok (*team*), *games*, *tournament*, dan *team recognized*. Pada pelaksanaan penelitian ini didalam komponen pembelajaran diberi perlakuan diskusi dan presentasi. Hal ini dikarenakan pada proses diskusi dan presentasi banyak melatih kemampuan *interpersonal intelligence* siswa. Pada penelitian ini kelompok yang menyandang gelar "*good team*" adalah kelompok 3 dengan skor 35, kelompok yang mendapatkan gelar "*great team*" adalah kelompok 8 dengan skor 40 dan kelompok yang mendapatkan gelar "*super team*" adalah kelompok 5 dengan skor 53.

2. Peningkatan Kemampuan *Soft Skill* Siswa

Proses pembelajaran dengan model *Team Games Tournament* memiliki perbedaan yang mendasar dengan metode ceramah. Model

pembelajaran *Team Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran yang mampu mengintegrasikan kemampuan *soft skill* terutama kemampuan *interpersonal intelligence*. Hal ini terbukti adanya perbedaan yang signifikan pada kemampuan *soft skill* siswa dalam mengikuti kedua metode tersebut, melalui hasil uji beda dengan *t-test* 4.561 dan $P\ 0.000 < 0.005$. Pada kelas kontrol rerata skor kuesioner adalah 58.97, sedangkan pada kelas eksperimen rerata skor kuesionernya adalah 65.21.

Data hasil observasi juga menunjukkan bahwa siswa kelas eksperimen memiliki kemampuan *soft skill* lebih tinggi jika dibanding dengan kelas kontrol. Berdasarkan pengamatan pada kelas kontrol prosentase siswa yang memiliki kemampuan *soft skill* sebanyak 51.14%, sedangkan pada kelas eksperimen prosentase siswa yang memiliki kemampuan *soft skill* sebanyak 74.63%. Pada kelas kontrol prosentase siswa yang memiliki kemampuan pada aspek *social sensitifity* adalah 52.80%, aspek *social insight* sebanyak 48.05% dan aspek *social communication* sebanyak 52.56%. Pada kelas eksperimen prosentase siswa yang memiliki kemampuan pada aspek *social sensitifity* adalah 73.17%, aspek *social insight* sebanyak 70.26% dan aspek *social communication* sebanyak 80.46%.

Model pembelajaran konvensional ternyata kurang mampu meningkatkan kemampuan *soft skill* siswa terutama kemampuan *interpersonal intelligence* secara maksimal. Hal ini dikarenakan siswa

yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran satu arah cenderung individualis dan pemalu. Sedangkan apabila menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* siswa diharuskan untuk bekerja secara berkelompok dan berinteraksi dengan orang lain sehingga lebih banyak melatih kemampuan *soft skill* siswa terutama aspek *interpersonal intelligence* siswa. Hal ini mengakibatkan pengintegrasian *soft skill* terutama aspek *interpersonal intelligence* dapat berjalan lebih efektif.

3. Peningkatan Prestasi Belajar

Data prestasi belajar *pre-test* kelompok eksperimen pada siswa Tata Boga SMK Negeri 3 Sukoharjo memiliki rerata 6.79 dan nilai *post-test*nya memiliki rerata 7.70. Pada kelompok kontrol, data prestasi belajar *pre-test* pada siswa Tata Boga SMK Negeri 3 Sukoharjo memiliki rerata 6.59 dan nilai *post-test*nya memiliki rerata 6.71. Kelas eksperimen mengalami kenaikan prestasi belajar dengan rerata 0.91 sedangkan rerata kenaikan prestasi belajar kelas kontrol sebesar 0.12.

Uji t antara kenaikan prestasi belajar kelas eksperimen dan kontrol menghasilkan *t-test* 4.561 dan $P\ 0.000 < 0.005$. Nilai *t-test* > P yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan diantara kedua kelompok tersebut. Peningkatan prestasi belajar pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan model pembelajaran *Team Games Tournament* lebih efektif daripada kelompok yang diberi perlakuan metode konvensional ceramah.

Model pembelajaran konvensional ternyata kurang dapat meningkatkan prestasi belajar secara signifikan, hal ini disebabkan adanya

rasa bosan pada siswa. Metode ceramah merupakan model pembelajaran yang kegiatannya dipusatkan pada pendidik. Meskipun ada beberapa keunggulannya, namun metode ini juga dapat membuat suasana membosankan dan siswa menjadi pasif. Hal ini dikarenakan metode ceramah bersifat satu arah artinya proses pembelajaran didominasi oleh guru saja, sedangkan siswa hanya mendengar sehingga siswa kurang memiliki kesempatan untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

4. Efektivitas Pengintegrasian *Soft Skill*

Berdasarkan data observasi dan data kuesioner dapat dilihat bahwa kemampuan *soft skill* siswa pada aspek *interpersonal intelligence* yang meliputi *social sensitifity*, *social insight* dan *social communication* siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Berdasarkan data prestasi belajar dapat dilihat bahwa pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran patiseri siswa tata boga SMK Negeri 3 Sukoharjo. Maka dari itu, dapat dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) lebih efektif meningkatkan kemampuan *soft skill* siswa pada aspek *interpersonal intelligence* yang meliputi *social sensitifity*, *social insight* dan *social communication* dan prestasi belajar patiseri siswa daripada penggunaan metode konvensional ceramah.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa sebagai berikut.

1. Pelaksanaan pembelajaran model *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran patiseri siswa Tata Boga SMK Negeri 3 Sukoharjo dilakukan dengan penyajian kelas, pengelompokan siswa, diskusi dan presentasi, *games tournament* dan *team recognize*.
2. Ada perbedaan antara kemampuan *soft skill* siswa Tata Boga SMK Negeri 3 Sukoharjo yang menggunakan model pembelajaran TGT dengan siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran patiseri dengan hasil uji *t-test* 4.038 dan $P\ 0.000 < 0.005$.
3. Ada perbedaan antara prestasi belajar patiseri siswa Tata Boga SMK Negeri 3 Sukoharjo yang menggunakan model pembelajaran TGT dengan siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran TGT dengan hasil uji *t-test* 4.561 dan $P\ 0.000 < 0.005$.
4. Pengintegrasian *soft skill* aspek *interpersonal intelligence* yang mencakup *social sensitifity*, *social insight*, dan *social communication* pada mata pelajaran patiseri lebih efektif apabila menggunakan model pembelajaran TGT daripada menggunakan metode konvensional.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Salah satu cara untuk mengintegrasikan kemampuan *soft skill* terutama pada aspek *interpersonal intelligence* dalam proses pembelajaran siswa adalah dengan mengganti model pembelajaran konvensional dengan model pembelajaran kooperatif. Model Pembelajaran Kooperatif merupakan model pembelajaran kreatif yang dapat berpengaruh pada keaktifan siswa dalam belajar dan bersosialisasi. Dikatakan berpengaruh karena metode ini menggunakan bentuk-bentuk pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat menyesuaikan keinginan siswa yang dituntut harus belajar dan bekerja sama akan tetapi diselingi dengan permainan atau perlombaan.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yaitu *Team Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif ini melibatkan semua aktifitas siswa. Aktifitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan kemampuan *soft skill* siswa terutama aspek *interpersonal intelligence*. Kemampuan *interpersonal intelligence* disini meliputi kemampuan *social sensitivity*, *social insight*, dan *social communication*.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif ini berimplikasi timbulnya inisiatif dari guru SMK Negeri 3 Sukoharjo untuk memvariasikan proses pembelajaran yang dapat mengintegrasikan kemampuan *soft skill*, dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Selain itu juga

timbul semangat dari siswa Tata Boga SMK Negeri 3 Sukoharjo untuk mempelajari patiseri, sehingga prestasi belajar siswa meningkat.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan dengan semaksimal mungkin, namun tidak terlepas dari keterbatasan-keterbatasan yang ada, yaitu:

1. Peneliti tidak dapat mengontrol faktor-faktor lain yang mungkin mempengaruhi prestasi belajar, seperti faktor psikologis, kognitif, dan sebagainya.
2. Peneliti tidak dapat mengontrol kesungguhan tiap-tiap siswa Tata Boga SMK Negeri 3 Sukoharjo dalam mengisi kuesioner.

D. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, ada beberapa saran yang dapat disampaikan berikut ini.

1. Bagi guru:

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dalam proses pembelajaran bisa menjadi alternatif dalam usaha untuk meningkatkan prestasi dan kemampuan *soft skill* siswa terutama aspek *interpersonal intelligence*.

2. Bagi sekolah:

Perlu dilakukannya pengembangan informasi kemajuan siswa dalam belajar dan sebagai dorongan pada guru bidang studi untuk melaksanakan model pembelajaran yang memerlukan kekompakan dan kerjasama.

3. Bagi siswa:

Kepada para siswa agar meningkatkan partisipasinya dalam proses pembelajaran di sekolah dan lebih meningkatkan kemampuan *soft skill* siswa terutama aspek *interpersonal intelligence* dan prestasi belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Efendi. (2005). *Revolusi Kecerdasan Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Agus Sujanto. (2008). *Psikologi Umum*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- A.M., Slamet Soewandi, dkk. (ed). (2005). *Perspektif Pembelajaran Berbagai Bidang Studi. Cet 1*. Yogyakarta: Sanata Darma.
- A.N., Ubaedy. (2008). *Interpersonal Skill: Bagaimana Anda Membangun, Mempertahankan, dan Mengatasi Konflik Hubungan*. Jakarta: Bee Media Indonesia.
- Anis Nuryati Suprpto. (2009). *Identifikasi Kompetensi Hard Skill dan Soft Skill Mahasiswa Pendidikan Teknik Boga Dalam Praktek Industri Bidang Produksi dan Pelayanan Restoran*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Anita Lie. (2010). *Cooperative Learning*. Jakarta: Grasinda.
- Anonim, (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- _____, (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud.
- _____, (2009). *Dasar Kompetensi Kejuruan Sekolah Menengah Kejuruan*. SMK Negeri 3 Sukoharjo.
- _____, *Soft Skill*. Diambil pada tanggal 4 Januari 2010 dari http://en.wikipedia.org/wiki/Soft_skills
- Anthony Dio Martin. (2003). *Emotional Quality Management Refleksi, Revisi dan Revitalisasi Hidup Melalui Kekuatan Emosi. Cet 2*. Jakarta: Arga.
- Arianita. (2009). *Efektivitas Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mata Pelajaran Menyiapkan dan Mengolah Produk Cake di SMK IT Al-Furqon Sanden Bantul Yogyakarta*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Asri Budiningsih. (2004). *Pembelajaran Moral*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Azwar Saifuddin. (1999). *Pengantar Psikologi Intelligensi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dalyono, M. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daniel Goleman. (2004). *Kecerdasan Emosional. Cet 14*. Alih bahasa: T. Hermaya. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

- Dorothy C. Finkelhor. (2007). *Peranan Emosi dalam Hidup Anda Bagaimana Menata Emosi Menjadi Cerdas*. Yogyakarta: Dolphin Books.
- Etin Solihatin & Raharjo. (2007). *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS. Cet 3*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hafied Cangara. (2007). *Pengantar Ilmu Komunikasi. Cet 8*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Henry Meyer. (2007). *Manajemen dengan Kecerdasan Emosional*. Alih bahasa: Munir. Bandung: Nuansa.
- Howard Gardner. (2003). *Multiple Intelligence*. Alih bahasa: Drs. Alexanders Sindoro. Batam: Interaksara.
- Irawan Soehartono. (2004). *Metode Penelitian Sosial: Suatu Tehnik Penelitian Bidang Kesejahteraan sosial dan ilmu sosial lainnya*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- John Gottman & Joan DeClaire. (2003). *Kiat-Kiat Membesarkan Anak yang Memiliki Kecerdasan Emosional. Cet 6*. Alih bahasa: T. Hermaya. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kerlingers, Fred N. (2004). *Asas-asas Penelitian Behavior*. Yogyakarta: Gajah Mada Press.
- Lawrence E. Saphiro. (2003). *Mengajarkan Emotional Intelligence. Cet 6*. Alih bahasa: Alex Tri Kantjoro. Jakarta: PT Gramedia.
- M. Hariwijaya. (2005). *Tes EQ*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Muchlas Samani, (2007). *Integrasi Soft Skill di Perkuliahan; Langkah Letih Pengembangan dan Pendekatan Pendidikan di PT*. Diambil pada tanggal 21 Desember 2009 dari <http://muclassamani.multiply.com/journal/item/6>
- Muhammad Nur. (2005). *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Pusat Sain dan Matematika Sekolah UNESA.
- Nana Sudjana. (1989). *Cara Belajar Siswa aktif (dalam Proses Belajar Mengajar)*. Jakarta: Sinar Baru Algentindo.
- _____. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Cet 5*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Paul Suparno. (2004). *Teori Inteligensi Ganda dan Aplikasinya di Sekolah*. Yogyakarta: Kanisius.
- Posamentier. Alferd S. & Stepelmen. Jay. (1999). *Teaching Secondary Mathematics: Teaching and Enrichement Unist*. New Jersey: Prantice Hall.

- Robert K. Cooper & Anyman Sawaf. (2001). *Executive EQ*. Alih bahasa: Alex Tri Kuntjoro Widodo. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Jakarta.
- Robert E. Slavin. (2008). *Cooperative Learning Teori, Riset, Praktek. Cet 3*. Terjemahan Nurulita Yusron. Bandung: Nusa Media.
- Sis Cartika. (1998). *Seni Mengolah Kue Nusantara untuk SMKK dan SMTK*. Jakarta: Depdikbud.
- Siti Hamidah. 1996. *Patiseri*. Jurusan PKK, FPTK IKIP Yogyakarta.
- Sternberg, R. (1997). *Succesful Intelligence*. New York: Bantam Books.
- Steven J. Stein & Howard E. Book. (2004). *Ledakan EQ: 15 Prinsip Dasar Kecerdasan Emosional Meraih Sukses. Cet 6*. Alih bahasa: Trinanda Rainy Januarsari dan Yudhi Murtanto. Bandung: Kaifa.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2005). *Statistik untuk Penelitian. Cet 12*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2006). *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta
- _____. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Cet 7*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendidikan Praktek*. Jakarta: Bumi aksara.
- _____. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sumardi. (2007). *Pasword Menuju Sukses Rahasia Membangun Sukses Individu, Lembaga dan Perusahaan*. Yogyakarta: Erlangga.
- Sumitro, dkk. (2006). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sutrisno Hadi. (2001). *Statistik Jilid I*. Yogyakarta: Andi Offset.
- T. Safaria. (2005). *Interpersonal Intelligence*. Yogyakarta: Amara Books.
- Tengku Zahara Dzafar. (2001). *Kontribusi strategi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar*. Jakarta: Universitas Padang.
- Thomas Amstrong. (2002). *Setiap Anak Cerdas!*. Alih bahasa: Rina Buntaran. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Tika Ratna Juwita. (2009). *Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Model Team Games Turnament (TGT) Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas VIII SMP N 8 Yogyakarta*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Observasi

LEMBAR OBSERVASI

Nama Sekolah : SMK Negeri 3 Sukoharjo
Alamat Sekolah : Jln. Raya Telukan-Cuplik, Ds. Parangjoro, Grogol
Mata Pelajaran : Patiseri
Nama Siswa :
Hari/ Tanggal :
Pertemuan ke : I (Pertama)

1. Kemampuan *social sensitifity* siswa

No.	Aspek yang Diamati	Ket.	
		Ya	Tidak
1	Kesadaran diri		
	a. Dukungan teman dalam mengolah produk <i>cake, torten</i> dan <i>gateaux</i> .		
	b. Percaya terhadap kemampuan sendiri dalam mengolah produk <i>cake, torten</i> dan <i>gateaux</i> .		
	c. Memiliki kemampuan dalam mengolah produk <i>cake, torten</i> dan <i>gateaux</i> .		
	d. Menyadari keberadaan diri sendiri dalam pelajaran membuat <i>cake, torten</i> dan <i>gateaux</i> .		
2	e. Respon positif dari teman terhadap kemampuan membuat <i>cake, torten</i> dan <i>gateaux</i> yang dimilikinya.		
	Pemahaman situasi sosial		
	a. Mampu berinteraksi dengan teman dalam pelajaran membuat <i>cake, torten</i> dan <i>gateaux</i> maupun dengan orang lain.		
	b. Dapat menciptakan dan menjalin hubungan sosial yang efektif dalam pelajaran membuat <i>cake, torten</i> dan <i>gateaux</i> maupun dengan orang lain.		
	c. Tidak memanfaatkan situasi sosial dengan teman maupun orang lain dalam pelajaran membuat <i>cake, torten</i> dan <i>gateaux</i> .		

Lanjutan Lampiran 1. Lembar Observasi

3	Pemahaman etika sosial		
	a. Dapat menyesuaikan diri terhadap lingkungan kelompok baru dalam pelajaran membuat <i>cake</i> , <i>torten</i> dan <i>gateaux</i> .		
	b. Bersikap baik ketika berada di lingkungan kelompok baru dalam pelajaran membuat <i>cake</i> , <i>torten</i> dan <i>gateaux</i> .		
	c. Respon positif dari teman ketika berada di lingkungan kelompok yang baru dalam pelajaran membuat <i>cake</i> , <i>torten</i> dan <i>gateaux</i> .		
4	Pemecahan masalah		
	a. Tidak membuat konflik dengan teman dalam pelajaran membuat <i>cake</i> , <i>torten</i> dan <i>gateaux</i> maupun dengan orang lain.		
	b. Ketidakterlibatan terhadap konflik dengan teman dalam pelajaran membuat <i>cake</i> , <i>torten</i> dan <i>gateaux</i> maupun dengan orang lain.		
	c. Mampu menyelesaikan konflik yang terjadi dengan teman maupun orang lain dalam pelajaran membuat <i>cake</i> , <i>torten</i> dan <i>gateaux</i> .		
	d. Mampu memahami konflik dari sudut pandang orang lain dalam pelajaran membuat <i>cake</i> , <i>torten</i> dan <i>gateaux</i> .		
	e. Mampu mencairkan suasana pada konflik yang terjadi antar teman pada pelajaran membuat <i>cake</i> , <i>torten</i> dan <i>gateaux</i> maupun dengan orang lain.		

2. Kemampuan *social insight* siswa

No.	Aspek yang Diamati	Ket.	
		Ya	Tidak
1	Sikap empati		
	a. Pemahaman terhadap kemampuan teman dalam mengikuti pelajaran membuat <i>cake</i> , <i>torten</i> dan <i>gateaux</i> .		
	b. Pemahaman terhadap perasaan teman dalam mengikuti pelajaran membuat <i>cake</i> , <i>torten</i> dan <i>gateaux</i> .		
	c. Mampu melihat perspektif orang lain berdasarkan sudut pandang orang tersebut dalam mengikuti pelajaran membuat <i>cake</i> , <i>torten</i> dan <i>gateaux</i> .		

Lanjutan Lampiran 1. Lembar Observasi

	d. Respon positif dari teman dalam memahami teman maupun orang lain pada pelajaran membuat <i>cake, torten</i> dan <i>gateaux</i> .		
	e. Mampu memahami penderitaan atau masalah orang lain dalam mengikuti pelajaran membuat <i>cake, torten</i> dan <i>gateaux</i> .		
2	Sikap prososial		
	a. Kemampuan bertenggang rasa dengan teman maupun dengan orang lain dalam pelajaran membuat <i>cake, torten</i> dan <i>gateaux</i> secara baik .		
	b. Kemauan membantu teman maupun dengan orang lain dalam mengikuti pelajaran membuat <i>cake, torten</i> dan <i>gateaux</i> .		
	c. Tidak menyakiti hati teman maupun orang lain untuk kepentingan pribadi ketika mengikuti pelajaran membuat <i>cake, torten</i> dan <i>gateaux</i> .		

3. Kemampuan *social communication* siswa

No.	Aspek yang diamati	Ket.	
		Ya	Tidak
1	Berkomunikasi		
	a. Kemampuan untuk berkomunikasi secara lisan dengan teman maupun dengan orang lain ketika mengikuti pelajaran membuat <i>cake, torten</i> dan <i>gateaux</i> .		
	b. Bersikap asertif untuk mengungkapkan pendapatnya ketika berdiskusi dalam pelajaran membuat <i>cake, torten</i> dan <i>gateaux</i> .		
	c. Kemampuan mengungkapkan kata-kata untuk memotivasi teman dalam pelajaran membuat <i>cake, torten</i> dan <i>gateaux</i> .		
	d. Tidak mempengaruhi pendapat orang lain ketika berdiskusi dalam pelajaran membuat <i>cake, torten</i> dan <i>gateaux</i> .		
2	Mendengarkan		
	a. Kemampuan mendengarkan pendapat orang lain ketika berdiskusi dalam pelajaran membuat <i>cake, torten</i> dan <i>gateaux</i> .		

Lanjutan Lampiran 1. Lembar Observasi

	b. Respon positif dari teman sekelompok maupun orang lain terhadap kemampuan mendengarkan ketika berdiskusi dalam pelajaran membuat <i>cake</i> , <i>torten</i> dan <i>gateaux</i> .		
--	--	--	--

Keterangan:

Berilah tanda cek (v) pada kolom aspek yang dinilai dan kolom keterangan.

Sukoharjo, Juli 2010

Observer,

(.....)

Lampiran 2. Kuesioner

Petunjuk Pengisian Angket

Jawablah pernyataan-pernyataan berikut ini dengan mengisi tanda silang (x) pada kolom yang telah disediakan. Pahami bahwa jawaban anda merupakan kenyataan sesungguhnya yang anda alami, bukan merupakan rekayasa sendiri. Jawablah dengan jujur sehingga hasil yang anda dapat merupakan gambaran diri anda yang sebenarnya. Skala ini tidak berhubungan dengan nilai akademik anda, sehingga tidak perlu takut atau cemas untuk menjawabnya secara jujur. Jawaban terdiri dari empat alternatif jawaban, pilihlah salah satu jawaban yang sesuai dengan keadaan anda sebenarnya.

Identitas Responden

Nama :

Nomer urut :

ANGKET SOFT SKILL

No	Pernyataan-pernyataan	Sering kali	Kadang-kadang	Jarang	Tidak pernah
1.	Saya memiliki teman-teman yang mendukung saya dalam mengolah produk <i>cake</i> , <i>torten</i> dan <i>gateaux</i> .				
2.	Saya merasa teman-teman saya banyak yang membutuhkan kemampuan saya dalam mengolah produk <i>cake</i> , <i>torten</i> dan <i>gateaux</i> .				
3.	Jika saya tidak ada, teman-teman kelompok saya banyak yang mencari tahu keberadaan saya ketika pelajaran membuat				

Lanjutan Lampiran 2. Kuesioner

	<i>cake, torten dan gateaux.</i>				
4.	Menurut teman-teman, saya orang yang menyenangkan ketika mengikuti pelajaran membuat produk <i>cake, torten dan gateaux.</i>				
5.	Saya yakin kalau teman-teman menyukai saya ketika mengikuti pelajaran membuat produk <i>cake, torten dan gateaux.</i>				
6.	Saya senang berinteraksi dengan teman sekelompok dalam pelajaran membuat <i>cake, torten dan gateaux</i> maupun dengan orang lain.				
7.	Saya memahami bagaimana cara menciptakan dan menjalin hubungan sosial yang efektif dalam kelompok pelajaran membuat <i>cake, torten dan gateaux</i> maupun dengan orang lain.				
8.	Saya tidak pernah berusaha untuk memperoleh keuntungan pribadi dalam setiap situasi interpersonal dalam kelompok pelajaran membuat <i>cake, torten dan gateaux.</i>				
9.	Saya tidak pernah mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial atau kelompok yang baru dalam pelajaran membuat <i>cake, torten dan gateaux.</i>				
10.	Saya tidak pernah merasa sungkan ketika berada di lingkungan kelompok yang baru dalam pelajaran membuat				

Lanjutan Lampiran 2. Kuesioner

	<i>cake, torten dan gateaux.</i>				
11.	Saya suka berada di lingkungan sosial atau kelompok yang baru dalam pelajaran membuat <i>cake, torten dan gateaux.</i>				
12.	Saya mampu menangani konflik yang terjadi dengan teman sekelompok saya dalam pelajaran membuat <i>cake, torten dan gateaux</i> maupun dengan orang lain.				
13.	Saya jarang mengalami konflik dengan teman sekelompok dalam pelajaran membuat <i>cake, torten dan gateaux</i> maupun dengan orang lain.				
14.	Saya jarang terlibat konflik dengan teman-teman kelompok saya/ orang-orang di dalam mengikuti pelajaran membuat <i>cake, torten dan gateaux.</i>				
15.	Jika berhadapan dengan konflik interpersonal dalam pelajaran membuat <i>cake, torten dan gateaux</i> , maka saya berusaha memahaminya dari perspektif orang tersebut.				
16.	Saya mampu mencairkan suasana yang kaku pada konflik yang terjadi antar kelompok pelajaran membuat <i>cake, torten dan gateaux</i> maupun dengan orang lain.				
17.	Saya bisa memahami teman-teman sekelompok saya dalam mengikuti pelajaran membuat <i>cake, torten dan gateaux.</i>				
18.	Saya mudah memahami				

Lanjutan Lampiran 2. Kuesioner

	perasaan orang lain ketika mengikuti pelajaran membuat <i>cake, torten</i> dan <i>gateaux</i> .				
19.	Saya berusaha melihat perspektif orang lain ketika mengikuti pelajaran membuat <i>cake, torten</i> dan <i>gateaux</i> berdasarkan sudut pandang orang tersebut.				
20.	Menurut teman-teman kelompok pelajaran membuat <i>cake, torten</i> dan <i>gateaux</i> , saya merupakan orang yang memiliki sikap empati terhadap orang lain.				
21.	Menurut teman-teman kelompok pelajaran membuat <i>cake, torten</i> dan <i>gateaux</i> , saya orang yang memahami penderitaan orang lain.				
22.	Saya bisa berhubungan sosial dengan teman sekelompok maupun dengan orang lain dalam pelajaran membuat <i>cake, torten</i> dan <i>gateaux</i> secara baik.				
23.	Saya tidak merasa sungkan untuk mengatakan “tidak” pada orang lain jika mereka meminta bantuan saya dalam membuat <i>cake, torten</i> dan <i>gateaux</i> yang sebenarnya sulit bagi saya.				
24.	Saya tidak pernah mengkritik orang lain hanya untuk kepuasan hati ketika mengikuti pelajaran membuat <i>cake, torten</i> dan <i>gateaux</i> .				
25.	Saya merasa memiliki kemampuan untuk berhubungan dengan orang lain dalam				

Lanjutan Lampiran 2. Kuesioner

	mengikuti pelajaran membuat <i>cake</i> , <i>torten</i> dan <i>gateaux</i> secara lisan.				
26.	Saya berusaha bersikap asertif untuk mengungkapkan pendapat saya ketika berdiskusi dalam pelajaran membuat <i>cake</i> , <i>torten</i> dan <i>gateaux</i> .				
27.	Menurut teman-teman kelompok pelajaran membuat <i>cake</i> , <i>torten</i> dan <i>gateaux</i> saya, saya adalah orang yang mampu memotivasi orang lain.				
28.	Saya tidak pernah berusaha mempengaruhi pendapat orang lain ketika berdiskusi dalam pelajaran membuat <i>cake</i> , <i>torten</i> dan <i>gateaux</i> .				
29.	Saya sering menjadi tempat berkeluh kesah (curhat) bagi teman-teman pelajaran membuat <i>cake</i> , <i>torten</i> dan <i>gateaux</i> saya.				
30.	Menurut teman-teman pelajaran membuat <i>cake</i> , <i>torten</i> dan <i>gateaux</i> saya, saya adalah seorang pendengar yang efektif ketika berdiskusi.				

Lampiran 3. Soal Prestasi Belajar

Mata pelajaran : Patiseri

Standard kompetensi : Membuat *cake*, *gateaux* dan *torten*

Kelas/ semester : XI/1

Hari/ tanggal :

Waktu :

Pilihlah salah satu jawaban dari empat pilihan jawaban yang anda anggap benar dan berilah tanda silang (X) pada lembar jawab yang telah disediakan!

1. Produk patiseri yang kaya akan lemak dan gula adalah.....
 - a. Kue kering
 - b. *Pie*
 - c. *Pastry*
 - d. *Cake*
2. *Cake* besar yang ditutup dengan *butter cream* atau *icing* dan dihias dengan hiasan yang sesuai adalah.....
 - a. Roti manis
 - b. Kue kering
 - c. *Gateaux*
 - d. *Torten*
3. *Gateaux* besar yang dipotong-potong dan setiap potongan dihias dengan hiasan yang sama adalah.....
 - a. *Torten*
 - b. *Cake*
 - c. *Pastry*
 - d. *Pie*
4. Karakteristik produk cake adalah diselesaikan dengan cara.....
 - a. Dibakar
 - b. Didinginkan
 - c. Digoreng
 - d. Ditumis
5. Ciri khas produk *cake*, *torten* dan *gateaux* adalah rasanya yang.....
 - a. Asin
 - b. Gurih
 - c. Manis
 - d. Manis agak asin
6. Adonan yang harus dihasilkan oleh produk *cake*, *torten* dan *gateaux* adalah....
 - a. Berat
 - b. Lembut dan ringan
 - c. Lembut
 - d. Ringan

Lanjutan Lampiran 3. Soal Prestasi Belajar

7. Berikut ini yang *tidak* termasuk dalam bahan utama pembuatan *cake*, *torten* dan *gateaux* adalah.....
 - a. Gula
 - b. Tepung terigu
 - c. Telur
 - d. Yeast

8. Fungsi tepung terigu dalam pembuatan *cake*, *torten* dan *gateaux* adalah.....
 - a. Membentuk susunan adonan
 - b. Memberi rasa manis
 - c. Menambah cita rasa
 - d. Mengembangkan produk

9.
 - 1) Sebagai pembentuk kerangka adonan
 - 2) Menambah aroma dan kualitas
 - 3) Menaikkan tingkat kesegaran *cake*
 - 4) Mengempukkan *cake*
 - 5) Memberikan kebasahan dan warna
 Berdasarkan daftar diatas yang termasuk fungsi telur adalah nomor.....
 - a. 1, 2 dan 3
 - b. 2, 4 dan 5
 - c. 3, 4 dan 5
 - d. 1,2 dan 5

10. Bahan berikut ini yang biasa digunakan sebagai pengembang pada produk *cake*, *gateaux* dan *torten* adalah.....
 - a. Yeast
 - b. Ovalet
 - c. Ragi
 - d. Telur

11. Bahan cair yang dapat digunakan dalam pembuatan *cake*, *gateaux*, dan *torten*, kecuali.....
 - a. Air
 - b. Susu cair
 - c. Telur
 - d. Mentega

12. Manfaat garam dalam pembuatan *cake*, *torten* dan *gateaux* adalah.....
 - a. Memadatkan adonan
 - b. Menambah gizi
 - c. Mengurangi rasa manis pada gula
 - d. Menambah aroma

13. Alat yang biasa digunakan untuk mengocok adonan *cake*, *torten* dan *gateaux* adalah.....
 - a. Loyang
 - b. Kom adonan
 - d. *Mixer*
 - e. Oven

14.
 - 1) Mixer
 - 2) *Rolling pin*
 - 4) Panci
 - 5) Loyang

Lanjutan Lampiran 3. Soal Prestasi Belajar

3) Kom adonan

6) *Frying pan*

Daftar alat diatas yang termasuk dalam alat pembuatan *cake*, *torten* dan *gateaux* adalah nomor.....

a. 1, 3 dan 5

d. 1, 4 dan 6

b. 2, 3 dan 5

e. 4, 5 dan 6

15. Berikut ini adalah fungsi dari alat kom adonan dalam pembuatan *cake*, *torten* dan *gateaux* adalah.....

a. Alat untuk mengocok adonan

c. Alat untuk menghias adonan

b. Tempat untuk mengocok adonan

d. Alat untuk mengaduk adonan

16. Alat yang digunakan untuk meletakkan *cake* sebelum dihias adalah.....

a. Palet

c. Piring putar

b. Spatula

d. Gilingan kue

17.



Gambar tersebut adalah alat untuk menghias *cake*, *torten* dan *gateaux* yang disebut dengan.....

a. Piring putar

c. Palet

b. Spatula

d. Spuit

18. Berdasarkan teknik pembuatannya, *cake* dibagi menjadi dua yaitu.....

a. *Torten* dan *gateaux*

c. *Cake* panggang dan *cake* kukus

b. *Cream cake* dan *foam cake*

d. *Cream cake* dan bolu

19. Pada pembuatan *cream cake* diawali dengan mengocok mentega dan gula sehingga adonan menjadi berbentuk.....

a. *Sponge*

c. Cair

b. Padat

d. *Cream*

20. Dalam pembuatan *sponge cake* diawali dengan mengocok hingga menjadi busa yang halus dan kental.

Lanjutan Lampiran 3. Soal Prestasi Belajar

- a. Margarin dan telur
 - b. Tepung dan telur
 - c. Gula dan telur
 - d. Gula dan mentega
21. Dalam pembuatan *sponge cake* kuning dan putih telur dapat dikocok secara maupun
- a. Terpisah, bersamaan
 - b. Cepat, pelan
 - c. Keras, lunak
 - d. Di tempat yang berbeda
22. Jenis *cake* yang dalam pembuatannya tidak memerlukan bahan pengembang adalah.....
- a. *Butter cake*
 - b. *Cream cake*
 - c. *Pound cake*
 - d. *Sponge cake*
23. Dalam proses pembakaran *cake*, *torten* dan *gateaux*, apabila ovennya terlalu panas dapat mengakibatkan permukaannya menjadi.....
- a. Kasar
 - b. Tidak rata
 - c. Halus
 - d. Rata
24. Adonan yang berfungsi untuk menutup sebagian maupun seluruh permukaan *cake* agar terlihat lebih baik daripada sebelumnya adalah.....
- a. Bahan penutup/ *topping*
 - b. *Butter*
 - c. Mentega
 - d. Gula halus
25. Berikut ini yang *bukan* merupakan bahan yang dapat digunakan sebagai hiasan untuk *cake*, *torten* dan *gateaux* adalah.....
- a. *Butter cream*
 - b. *Icing*
 - c. Selai
 - d. *Marzipan*
26. Bahan yang digunakan sebagai campuran dalam pembuatan *cake*, *torten* dan *gateaux* adalah.....
- a. Bahan penutup
 - b. *Topping*
 - c. Bahan isi
 - d. Mentega
27. Berikut ini yang *tidak* termasuk dalam bahan yang digunakan sebagai campuran pembuatan *cake*, *torten* dan *gateaux* adalah.....
- a. Buah-buahan
 - b. Kacang-kacangan
 - c. Sayuran dan daging
 - d. *Marzipan*

Lanjutan Lampiran 3. Soal Prestasi Belajar

28. Bahan penutup yang terbuat dari mentega yang dikocok dengan gula halus hingga lembut adalah.....
 - a. *Marzipan*
 - b. *Butter cream*
 - c. *Iching*
 - d. *Cream*

29. Bahan penutup yang memiliki karakteristik adonan yang liat dan mudah dibentuk adalah.....
 - a. *Fondant*
 - b. *Butter cream*
 - c. *Iching*
 - d. *Marzipan*

30. Pada pembuatan *royal iching* dapat ditambah dengan bahan agar dapat menambah rasa dan warna.
 - a. Telur
 - b. Mentega
 - c. *Essence*
 - d. Perasa

31. Pada proses pendinginan *cake* sebelum disajikan sebaiknya didinginkan di dalam loyang selama.....
 - a. 5 menit
 - b. 10 menit
 - c. 15 menit
 - d. 20 menit

32. Produk *cake*, *torten* dan *gateaux* sebaiknya disajikan dalam keadaan.....
 - a. Panas
 - b. Dingin
 - c. Hangat-hangat kuku
 - d. Suhu ruang

33. Penyajian *cake* yang menggunakan bahan penghias jenis *ganache* dapat dilakukan dengan *cake* dengan coklat panas.
 - a. Menyiram
 - b. Mengoles
 - c. Meletakkan
 - d. Memotong

34. Kriteria tekstur *sponge cake* yang baik adalah.....
 - a. Padat
 - b. Bantat
 - c. Berat
 - d. Lembut dan sangat ringan

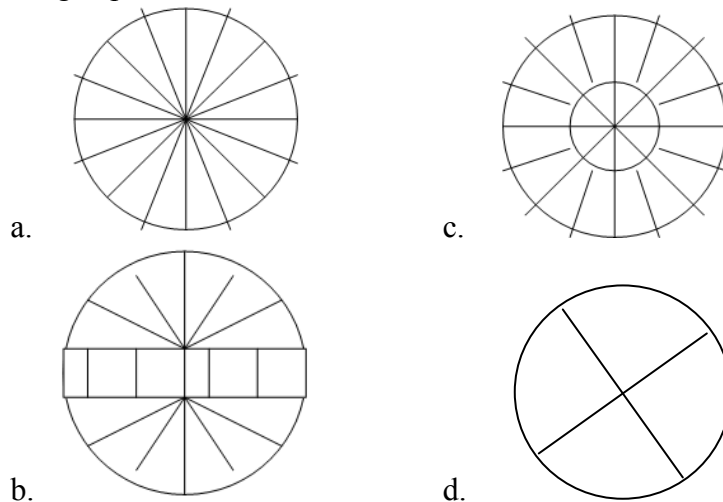
35. Kriteria rasa yang tepat pada produk *cake*, *torten* dan *gateaux* adalah.....
 - a. Asin
 - b. Asin agak manis
 - c. Pahit
 - d. Manis

36. Kriteria warna yang baik pada produk *cream cake* dan *sponge cake* adalah.....

Lanjutan Lampiran 3. Soal Prestasi Belajar

- | | |
|-----------|-----------|
| a. Putih | c. Coklat |
| b. Kuning | d. Marmer |

37. Gambar berikut ini yang *bukan* merupakan teknik memotong *cake* sesuai dengan porsi adalah.....



38. Penyimpanan produk *cake*, *torten* dan *gateaux* yang baik adalah pada *refrigerator* bersuhu.....

- | | |
|-----------------------------|-------------------------------|
| a. $\leq 4^{\circ}\text{C}$ | c. $\leq 20^{\circ}\text{C}$ |
| b. 10°C | d. $\leq -20^{\circ}\text{C}$ |

39. Produk *cake*, *torten* dan *gateaux* yang disimpan dalam *refrigerator* dapat bertahan selama.....

- | | |
|----------------|------------------|
| a. 3 – 6 hari | c. 1 – 3 hari |
| b. 6 – 15 hari | d. 10 – 2 minggu |

40. Dibawah ini yang bukan termasuk faktor dalam memorsi produk *cake*, *torten* dan *gateaux* adalah.....

- | | |
|------------------|--------------------|
| a. Ukuran porsi | c. Tempat memotong |
| b. Alat pemotong | d. Jumlah porsi |

----- Selamat Mengerjakan -----

Lampiran 4. Kunci Jawaban Soal Prestasi Belajar

KUNCI JAWABAN SOAL PRESTASI BELAJAR

1.	A	B	C	D
2.	A	B	C	D
3.	A	B	C	D
4.	A	B	C	D
5.	A	B	C	D
6.	A	B	C	D
7.	A	B	C	D
8.	A	B	C	D
9.	A	B	C	D
10.	A	B	C	D
11.	A	B	C	D
12.	A	B	C	D
13.	A	B	C	D
14.	A	B	C	D
15.	A	B	C	D
16.	A	B	C	D
17.	A	B	C	D
18.	A	B	C	D
19.	A	B	C	D
20.	A	B	C	D

21.	A	B	C	D
22.	A	B	C	D
23.	A	B	C	D
24.	A	B	C	D
25.	A	B	C	D
26.	A	B	C	D
27.	A	B	C	D
28.	A	B	C	D
29.	A	B	C	D
30.	A	B	C	D
31.	A	B	C	D
32.	A	B	C	D
33.	A	B	C	D
34.	A	B	C	D
35.	A	B	C	D
36.	A	B	C	D
37.	A	B	C	D
38.	A	B	C	D
39.	A	B	C	D
40.	A	B	C	D

Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

KELAS EKSPERIMEN

Nama Sekolah : SMK N 3 Sukoharjo

Mata Pelajaran : Patiseri

Kelas / Semester : XI / 1

Pertemuan : 1

Alokasi waktu : 7 x 45 menit

Standar kompetensi : Mengolah kue *pastry* kontinental

Kompetensi Dasar : Membuat *cake*, *gateaux*, dan *torten*

Indikator :

1. Mendeskripsikan produk *cake*, *gateaux*, dan *torten*.
2. Mengidentifikasi bahan dalam pembuatan *cake*, *gateaux*, dan *torten*.
3. Mengidentifikasi alat dalam pembuatan *cake*, *gateaux*, dan *torten*.
4. Menginformasikan teknik penyajian produk *cake*, *gateaux*, dan *torten*.

I. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menjelaskan pengertian *cake*, *gateaux* dan *torten*.
2. Siswa dapat membedakan karakteristik produk *cake*, *gateaux* dan *torten*.
3. Siswa dapat menjelaskan bahan pembuatan *cake*, *gateaux* dan *torten*.
4. Siswa dapat mengelompokkan alat dalam membuat dan menghias *cake*, *gateaux* dan *torten*.
5. Siswa dapat menjelaskan teknik pembuatan *cake*, *gateaux* dan *torten* yang baik.
6. Siswa dapat menjelaskan pengertian dan fungsi bahan penutup serta isi untuk hiasan produk *cake*, *gateaux* dan *torten*
7. Siswa dapat menyebutkan jenis bahan isi, penutup dan hiasan *cake*, *gateaux* dan *torten*.

Lanjutan Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

8. Siswa dapat menjelaskan teknik menyajikan produk *cake*, *gateaux* dan *torten*.
9. Siswa dapat membedakan kriteria hasil produk *cake*, *gateaux* dan *torten*.
10. Siswa dapat menjelaskan teknik penyimpanan dan pemorsian produk *cake*, *gateaux* dan *torten*.

II. Materi Ajar

1. Pengertian *cake*, *gateaux* dan *torten*
2. Karakteristik produk *cake*, *gateaux* dan *torten*
3. Bahan pembuatan *cake*, *gateaux* dan *torten*
4. Alat dalam membuat dan menghias *cake*, *gateaux* dan *torten*
5. Teknik pembuatan *cake*, *gateaux* dan *torten*
6. Pengertian dan fungsi bahan penutup serta isi untuk hiasan produk *cake*, *gateaux* dan *torten*
7. Jenis bahan isi, penutup dan hiasan *cake*, *gateaux* dan *torten*
8. Teknik menyajikan produk *cake*, *gateaux* dan *torten*
9. Kriteria hasil produk *cake*, *gateaux* dan *torten*
10. Teknik penyimpanan dan pemorsian produk *cake*, *gateaux* dan *torten*

III. Metode Pembelajaran

1. Ceramah

Menjelaskan sekilas materi tentang *cake*, *gateaux* dan *torten* agar siswa ada gambaran sedikit tentang *cake*, *gateaux* dan *torten* sebagai panduan sebelum berdiskusi.

2. Tanya Jawab

Guru mengkondisikan “tanya jawab” dengan tujuan agar siswa belajar komunikatif, berani bertanya dan menjawab, memiliki rasa sensitif ingin tahu, ingin lebih baik dan lebih cerdas.

3. Diskusi *Team Game Turnament*

Lanjutan Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Mengarahkan siswa untuk bekerja dalam *team* dan dapat mengemukakan pendapatnya pada kelompok kecil, serta dapat memecahkan masalah yang dikemas dalam suatu permainan.

IV. Alat / Bahan Sumber Belajar

Media : - Papan tulis

Sumber :

Kue Bolu. http://in.wikipedia.org/wiki/Kue_Bolu. Retrieved on 2008-11-27.

Hamidah, Siti. 1996. Patiseri. Yogyakarta: IKIP.

Marwanti. 1996. Desain Penyajian. Yogyakarta: IKIP.

Modul Patiseri

V. Langkah-Langkah Pembelajaran

No	Kegiatan Belajar	Waktu	Ket.
1	Kegiatan awal a. Berdoa untuk mengawali KBM dan presensi b. Mengkondisikan kelas, siswa dan alat pelajaran sehingga pelajaran dapat dimulai. c. Menyampaikan standar kompetensi hari ini dan kompetensi dasar. d. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran hari ini. e. Appersepsi f. <i>Pre-test</i>	20 menit 40 menit	
2	Kegiatan inti a. Guru menjelaskan sekilas materi tentang <i>cake</i> , <i>gateaux</i> dan <i>torten</i> sebagai panduan siswa untuk berdiskusi.	30 menit	

Lanjutan Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

KELAS EKSPERIMEN

Nama Sekolah : SMK N 3 Sukoharjo

Mata Pelajaran : Patiseri

Kelas / Semester : XI / 1

Pertemuan : 2

Alokasi waktu : 7 x 45 menit

Standar kompetensi : Mengolah kue *pastry* kontinental

Kompetensi Dasar : Membuat *cake*, *gateaux*, dan *torten*

Indikator :

1. Mendeskripsikan produk *cake*, *gateaux*, dan *torten*.
2. Mengidentifikasi bahan dalam pembuatan *cake*, *gateaux*, dan *torten*.
3. Mengidentifikasi alat dalam pembuatan *cake*, *gateaux*, dan *torten*.
4. Menginformasikan teknik penyajian produk *cake*, *gateaux*, dan *torten*.

I. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menyiapkan bahan dalam pembuatan produk *cake*, *torten* dan *gateaux* (*sponge cake*, *genoise sponge cake* dan *butter cake*).
2. Siswa mampu menyiapkan alat dalam pembuatan produk *cake*, *torten* dan *gateaux* (*sponge cake*, *genoise sponge cake* dan *butter cake*).
3. Siswa mampu membuat dan menyajikan produk *cake*, *torten* dan *gateaux* (*sponge cake*, *genoise sponge cake* dan *butter cake*).

II. Materi Ajar

1. Persiapan bahan dalam pembuatan produk *cake*, *torten* dan *gateaux*.
2. Persiapan alat dalam pembuatan produk *cake*, *torten* dan *gateaux*.
3. Cara membuat dan menyajikan produk *cake*, *torten* dan *gateaux*.

Lanjutan Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

III. Metode Pembelajaran

1. Ceramah.

Guru menjelaskan secara singkat mengenai resep *cake*, *torten* dan *gateaux* kepada siswa agar siswa lebih terarah dan agar dapat melaksanakan kegiatan praktik dengan baik sesuai dengan standar yang telah ditetapkan.

2. Tanya Jawab.

Guru mengkondisikan “ tanya jawab “ dengan tujuan agar siswa belajar komunikatif, berani bertanya dan menjawab, memiliki rasa sensitif ingin tahu, ingin lebih baik dan lebih cerdas.

3. *Team Games Turnament*

Mengarahkan siswa untuk bekerja dalam *team* dan dapat mengemukakan pendapatnya pada kelompok kecil, serta dapat memecahkan masalah yang dikemas dalam suatu permainan.

4. Praktik

Siswa mempraktikkan prosedur pembuatan *cake*, *torten* dan *gateaux* dengan baik dan benar.

IV. Alat / Bahan Sumber Belajar

Media : - Benda langsung

- Papan tulis

- *Job sheet*

Sumber :

Kue Bolu. http://in.wikipedia.org/wiki/Kue_Bolu. Retrieved on 2008-11-27.

Hamidah, Siti. 1996. Patiseri. Yogyakarta: IKIP.

Marwanti. 1996. Desain Penyajian. Yogyakarta: IKIP.

Modul Patiseri

Lanjutan Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

V. Langkah-Langkah Pembelajaran

No	Kegiatan Belajar	Waktu	Ket.
1	Kegiatan awal a. Berdoa untuk mengawali KBM dan presensi b. Appersepsi c. Menyampaikan topik materi d. Memotivasi siswa e. Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.	30 menit	
2	Kegiatan inti a. Guru memberi penjelasan sekilas tentang resep <i>sponge cake</i> , <i>genoise sponge cake</i> dan <i>butter cake</i> sebagai panduan siswa untuk praktik. b. Praktik membuat <i>sponge cake</i> , <i>genoise sponge cake</i> dan <i>butter cake</i> . c. Persiapan <i>Teams Game Tournament</i> d. <i>Game Tournament</i> e. Pengisian kuesioner	15 menit 180 menit 15 menit 35 menit 15 menit	
3	Penutup a. Evaluasi b. Rangkuman c. Pemberian penghargaan d. Berdoa akhir pelajaran e. Salam	25 menit	

VI. Penilaian

Game Tournament

Lanjutan Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

KELAS KONTROL

Nama Sekolah : SMK N 3 Sukoharjo

Mata Pelajaran : Patiseri

Kelas / Semester : XI / 1

Pertemuan : 1

Alokasi waktu : 7 x 45 menit

Standar kompetensi : Mengolah kue *pastry* kontinental

Kompetensi Dasar : Membuat *cake*, *gateaux*, dan *torten*

Indikator :

1. Mendeskripsikan produk *cake*, *gateaux*, dan *torten*.
2. Mengidentifikasi bahan dalam pembuatan *cake*, *gateaux*, dan *torten*.
3. Mengidentifikasi alat dalam pembuatan *cake*, *gateaux*, dan *torten*.
4. Menginformasikan teknik penyajian produk *cake*, *gateaux*, dan *torten*.

I. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menjelaskan pengertian *cake*, *gateaux* dan *torten*.
2. Siswa dapat membedakan karakteristik produk *cake*, *gateaux* dan *torten*.
3. Siswa dapat menjelaskan bahan pembuatan *cake*, *gateaux* dan *torten*.
4. Siswa dapat mengelompokkan alat dalam membuat dan menghias *cake*, *gateaux* dan *torten*.
5. Siswa dapat menjelaskan teknik pembuatan *cake*, *gateaux* dan *torten* yang baik.
6. Siswa dapat menjelaskan pengertian dan fungsi bahan penutup serta isi untuk hiasan produk *cake*, *gateaux* dan *torten*.
7. Siswa dapat menyebutkan jenis bahan isi, penutup dan hiasan *cake*, *gateaux* dan *torten*.

Lanjutan Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

8. Siswa dapat menjelaskan teknik menyajikan produk *cake*, *gateaux* dan *torten*.
9. Siswa dapat membedakan kriteria hasil produk *cake*, *gateaux* dan *torten*.
10. Siswa dapat menjelaskan teknik penyimpanan dan pemorsian produk *cake*, *gateaux* dan *torten*.

II. Materi Ajar

1. Pengertian *cake*, *gateaux* dan *torten*
2. Karakteristik produk *cake*, *gateaux* dan *torten*
3. Bahan pembuatan *cake*, *gateaux* dan *torten*
4. Alat dalam membuat dan menghias *cake*, *gateaux* dan *torten*
5. Teknik pembuatan *cake*, *gateaux* dan *torten*
6. Pengertian dan fungsi bahan penutup serta isi untuk hiasan produk *cake*, *gateaux* dan *torten*
7. Jenis bahan isi, penutup dan hiasan *cake*, *gateaux* dan *torten*
8. Teknik menyajikan produk *cake*, *gateaux* dan *torten*
9. Kriteria hasil produk *cake*, *gateaux* dan *torten*
10. Teknik penyimpanan dan pemorsian produk *cake*, *gateaux* dan *torten*

III. Metode Pembelajaran

1. Ceramah.

Menjelaskan seluruh materi secara detail, sehingga peserta didik mengetahui, memahami pengetahuan dan nantinya sebagai bekal untuk melaksanakan kegiatan praktik membuat produk *cake*, *gateaux* dan *torten* dengan benar sesuai dengan standar yang telah ditetapkan.

2. Tanya Jawab.

Guru mengkondisikan “tanya jawab” dengan tujuan agar siswa belajar komunikatif, berani bertanya dan menjawab, memiliki rasa sensitif ingin tahu, ingin lebih baik dan lebih cerdas.

Lanjutan Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

VII. Alat / Bahan Sumber Belajar

Media : - Papan tulis

- *Hand out*

Sumber :

Kue Bolu. http://in.wikipedia.org/wiki/Kue_Bolu. Retrieved on 2008-11-27.

Hamidah, Siti. 1996. Patiseri. Yogyakarta: IKIP.

Marwanti. 1996. Desain Penyajian. Yogyakarta: IKIP.

Modul Patiseri

VIII. Langkah-Langkah Pembelajaran

No	Kegiatan Belajar	Waktu	Ket.
1	Kegiatan awal a. Berdoa untuk mengawali KBM dan presensi b. Mengkondisikan kelas, siswa dan alat pelajaran sehingga pelajaran dapat dimulai. c. Menyampaikan standar kompetensi hari ini dan kompetensi dasar. d. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran hari ini. e. Appersepsi f. <i>Pre-test</i>	20 menit 40 menit	
2	Kegiatan inti a. Guru menjelaskan secara detail materi tentang pengertian, karakteristik, bahan pembuatan, alat dalam membuat dan menghias, teknik pembuatan, teknik penyimpanan dan pemorsian,	195 menit	

Lanjutan Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

	jenis bahan isi, penutup dan hiasan, teknik penyajian, kriteria hasil, pengertian dan fungsi bahan penutup serta isi untuk hiasan produk <i>cake</i> , <i>gateaux</i> dan <i>torten</i> . b. Siswa memperhatikan dan mencatat.		
3	Penutup a. Kesimpulan b. <i>Post-test</i> c. Berdoa akhir pelajaran	10 menit 40 menit 10 menit	

IX. Penilaian*Pre-test dan post-test*

Lanjutan Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

KELAS KONTROL

Nama Sekolah : SMK N 3 Sukoharjo

Mata Pelajaran : Patiseri

Kelas / Semester : XI / 1

Pertemuan : 2

Alokasi waktu : 7 x 45 menit

Standar kompetensi : Mengolah kue *pastry* kontinental

Kompetensi Dasar : Membuat *cake*, *gateaux*, dan *torten*

Indikator :

1. Mendeskripsikan produk *cake*, *gateaux*, dan *torten*.
2. Mengidentifikasi bahan dalam pembuatan *cake*, *gateaux*, dan *torten*.
3. Mengidentifikasi alat dalam pembuatan *cake*, *gateaux*, dan *torten*.
4. Menginformasikan teknik penyajian produk *cake*, *gateaux*, dan *torten*.

I. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menyiapkan bahan dalam pembuatan produk *cake*, *torten* dan *gateaux* (*sponge cake*, *genoise sponge cake* dan *butter cake*).
2. Siswa mampu menyiapkan alat dalam pembuatan produk *cake*, *torten* dan *gateaux* (*sponge cake*, *genoise sponge cake* dan *butter cake*).
3. Siswa mampu membuat dan menyajikan produk *cake*, *torten* dan *gateaux* (*sponge cake*, *genoise sponge cake* dan *butter cake*).

II. Materi Ajar

1. Persiapan bahan dalam pembuatan produk *cake*, *torten* dan *gateaux*.
2. Persiapan alat dalam pembuatan produk *cake*, *torten* dan *gateaux*.
3. Cara membuat dan menyajikan produk *cake*, *torten* dan *gateaux*.

Lanjutan Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

III. Metode Pembelajaran

1. Ceramah.

Guru menjelaskan secara detail mengenai resep *cake*, *torten* dan *gateaux* kepada siswa agar siswa lebih terarah dan agar dapat melaksanakan kegiatan praktik dengan baik sesuai dengan standar yang telah ditetapkan.

2. Tanya Jawab.

Guru mengkondisikan “ tanya jawab “ dengan tujuan agar siswa belajar komunikatif, berani bertanya dan menjawab, memiliki rasa sensitif ingin tahu, ingin lebih baik dan lebih cerdas.

3. Praktik

Siswa mempraktikkan prosedur pembuatan *cake*, *torten* dan *gateaux* dengan baik dan benar.

IV. Alat / Bahan Sumber Belajar

Media : - Benda langsung

- Papan tulis

- *Job sheet*

Sumber :

Kue Bolu. http://in.wikipedia.org/wiki/Kue_Bolu. Retrieved on 2008-11-27.

Hamidah, Siti. 1996. Patiseri. Yogyakarta: IKIP.

Marwanti. 1996. Desain Penyajian. Yogyakarta: IKIP.

Modul Patiseri

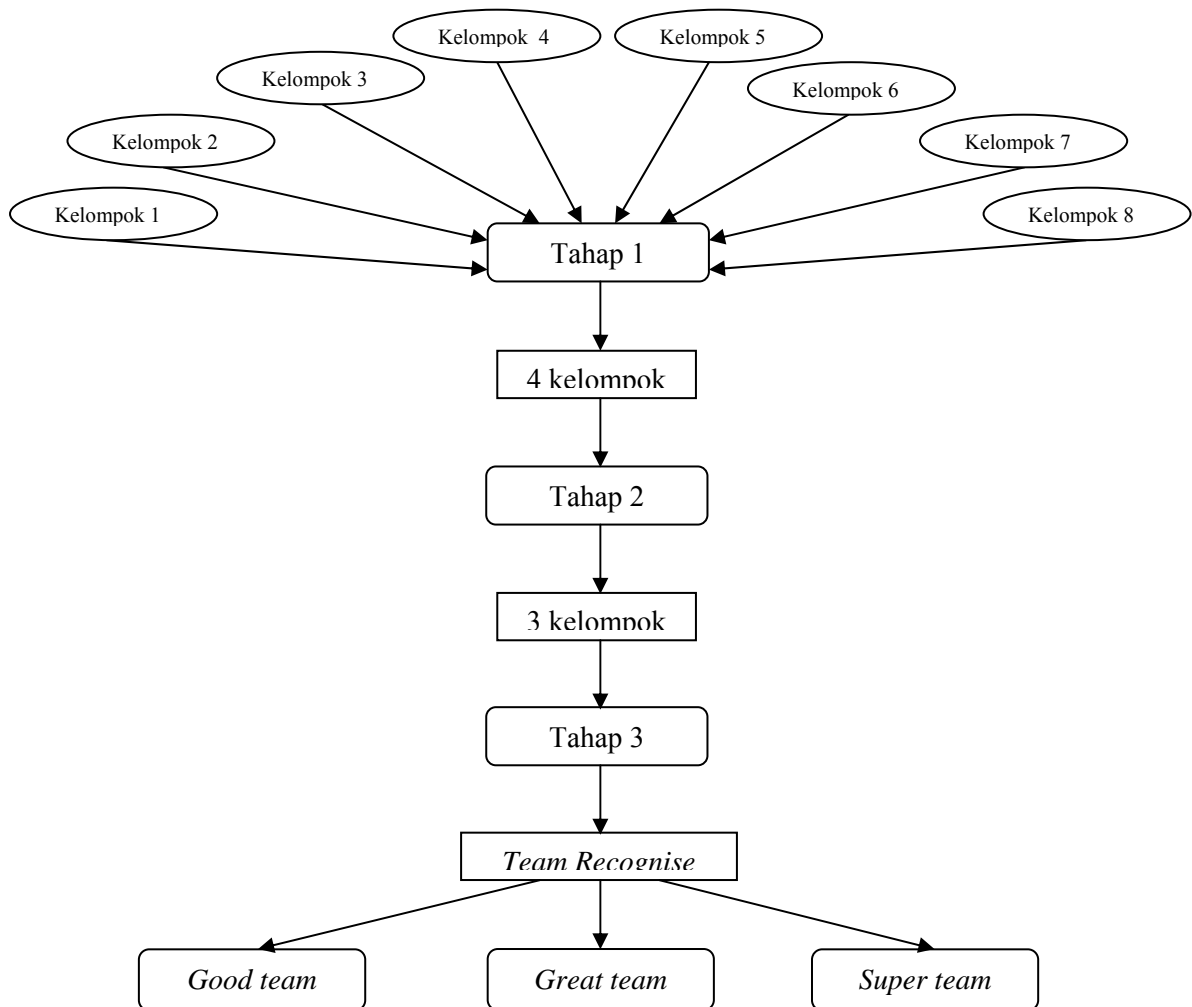
Lanjutan Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

V. Langkah-Langkah Pembelajaran

No	Kegiatan Belajar	Waktu	Ket.
1	Kegiatan awal a. Berdoa untuk mengawali KBM dan presensi b. Appersepsi c. Menyampaikan topik materi d. Memotivasi siswa e. Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.	30 menit	
2	Kegiatan inti a. Guru memberi penjelasan tentang resep <i>sponge cake</i> , <i>genoise sponge cake</i> dan <i>butter cake</i> sebagai panduan siswa untuk praktik. b. Praktik membuat <i>sponge cake</i> , <i>genoise sponge cake</i> dan <i>butter cake</i> . c. Mengisi kuesioner	30 menit 225 menit	
3	Penutup a. Evaluasi b. Rangkuman c. Berdoa akhir pelajaran d. Salam	30 menit	

VI. Penilaian

Hasil Praktik

Lampiran 6. Alur Games Tournament**ALUR GAMES TOURNAMENT**

Lampiran 7. Pembagian Kelompok Kelas Eksperimen

PEMBAGIAN KELOMPOK KELAS EKSPERIMEN

<p>Kelompok 1 (Dahlia) :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Eka Ermia 2. Eni Purwanti 3. Gadis Ramuna Margareta 4. Mei Linda Mita Sari 5. Siska Ayu Pratiwi 	<p>Kelompok 2 (Bougenville):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apriyani 2. Ade Lia Oktaviani. S 3. Diki Yulianto 4. Fatimah Heni Andiyani 5. Nana Fitriani
<p>Kelompok 3 (Lavender):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Annisa Pebriningsih 2. Ayu Laraswati 3. Dyah Ayu Bintari 4. Putri Kusuma Dewi 5. Restu Ratnasari 	<p>Kelompok 4 (Mawar):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Chonita Ambarsari 2. Dewi Sri Wahyuni 3. Evie Jayanti 4. Serly Dian Purbandari 5. Yulanda Mumeni
<p>Kelompok 5 (Melati):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dwi Puji Lestari 2. Emiliana Benarsih 3. Endah Dwi Hastuti 4. Fajar Mustofa 5. Ilham Windy Aldanari 	<p>Kelompok 6 (Anggrek):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Erna Ayu Purnamawati 2. Ika Winingsih 3. Hengki Tri Setyawan 4. Rita Setiana 5. Susi Murwani
<p>Kelompok 7 (Aster):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ika Fatmawati 2. Johan Catur Nugroho 3. Nurul Nur Hidayah 4. Selvia Dewi Hastuti 5. Wiji Findiya Sari 	<p>Kelompok 8 (Tulip):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Reni Wica Solena 2. Sri Rahayu 3. Tri Nike Lestari 4. Tutik Marsani

		HASIL UJI COBA SOAL PRESTASI BELAJAR																																												
No.	Nama Siswa	Skor Yang Diperoleh																																								Jml. Skor	nilai			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40					
1	Agus Irwanto	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	32	8		
2	Agus Supriyanto	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	16	4		
3	Anastasia Intan Sari	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	35	8.75		
4	Anita Setyaningsih	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	19	4.75		
5	Ari Widgastuti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	37	9.25		
6	Arinda Dwi Hastuti	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	26	6.5	
7	Arisa Muhar Resky	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	19	4.75		
8	Atika Indriaswari Nastiti	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	20	5		
9	Catur Sulistyo Rini	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	28	7
10	Chintia Amiyanti	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	25	6.25		
11	Cyntia Dewi Ratnawati	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	19	4.75		
12	Dona Setyawan Putra	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	30	7.5	
13	Dwi Rahayu. S	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	33	8.25	
14	Dwi Wiriyani	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	19	4.75	
15	Egatika Laksana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	26	6.5		
16	Eko Maryanto	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	21	5.25		
17	Eko Supriyanto	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	16	4		
18	Endah Anita Sari	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	27	6.75	
19	Eni Endraswati	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	31	7.75	
20	Erna Kurniawati	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	30	7.5	
21	Fatimah Maharani	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	31	7.75	
22	Fitri Nur Hidayati	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	31	7.75	
23	Heri Tri Wijyanto	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	29	7.25		
24	Inda Nurgani	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	12	3			
25	Ita Listyanti	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	31	7.75	
26	Joko Waluyo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	36	9	
27	M Nurcholis	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	34	8.5	
28	Mega Mirawati	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	12	3	
29	Nita Wahyu Apriliani	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	28	7	
30	Nurjanah	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	24	6		
	Jumlah	18	18	26	28	24	17	20	18	20	16	14	23	18	25	17	25	23	18	24	13	18	16	20	23	19	20	24	15	25	24	22	19	14	20	18	21	15	14	16	10					

Lanjutan Lampiran 8. Hasil Uji Coba Instrumen

HASIL UJI COBA ANGKET/ KUESIONER																																
No.	Nama Siswa	Skor Yang Diperoleh																														Jumlah skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
1	Agus Irwanto	2	3	2	2	1	1	2	4	2	2	3	2	1	1	2	3	1	1	2	2	1	2	3	3	2	2	2	3	2	1	60
2	Agus Supriyanto	1	2	2	2	3	1	2	4	3	2	2	2	3	2	2	2	2	1	1	2	3	1	3	3	1	1	2	2	1	1	59
3	Anastasia Intan Sari	1	2	2	2	3	1	2	4	1	2	2	3	3	4	3	3	3	2	1	3	3	2	3	4	2	3	3	4	3	2	76
4	Anita Setyaningsih	1	2	3	1	1	1	1	4	2	2	1	2	2	3	1	2	1	1	3	2	2	1	1	2	1	2	2	3	1	2	53
5	Ari Widyastuti	2	3	2	2	3	1	1	1	2	2	3	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	1	2	54
6	Arinda Dwi Hastuti	1	2	3	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	52
7	Arisa Muhar Resky	2	3	2	2	3	1	1	1	2	2	3	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	1	2	54
8	Atika Indriaswari Nastiti	3	2	1	2	2	1	2	4	2	2	2	2	3	3	1	3	2	2	1	1	1	2	2	3	2	2	2	3	1	2	61
9	Catur Sulisty Rini	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3	2	2	60
10	Chintia Amiyanti	3	2	4	4	3	1	2	3	2	2	1	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	1	3	1	3	1	2	2	1	2	68
11	Cyntia Dewi Ratnawati	2	3	2	1	2	1	2	3	1	1	1	1	3	2	2	2	1	1	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	1	1	55
12	Dona Setyawan Putra	3	2	2	2	2	1	1	1	2	3	2	3	3	3	3	2	3	4	2	3	2	1	2	4	2	3	3	4	2	3	73
13	Dwi Rahayu, S	2	3	2	2	2	1	3	1	1	2	3	3	1	1	2	3	1	3	4	2	4	2	3	4	2	1	1	4	1	3	67
14	Dwi Wiriyani	1	2	1	2	1	1	2	3	2	2	2	2	3	3	1	2	1	1	3	2	1	2	2	4	2	2	1	4	2	1	58
15	Egatita Laksana	2	2	3	2	3	1	1	4	3	2	3	2	3	3	1	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	72
16	Eko Maryanto	1	2	1	3	1	1	3	1	4	2	3	1	3	4	2	1	1	1	2	2	4	1	4	4	1	2	3	2	2	1	63
17	Eko Supriyanto	2	3	3	2	2	1	1	4	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	57
18	Endah Anita Sari	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	2	3	2	2	4	2	1	2	1	1	2	51
19	Eni Endraswati	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	59
20	Erna Kurniawati	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	1	1	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	66
21	Fatimah Maharani	4	2	3	3	2	2	3	2	2	4	2	3	1	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	72
22	Fitri Nur Hidayati	2	2	3	3	2	2	3	2	2	4	2	3	1	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	71
23	Heri Tri Wiyanto	4	2	3	2	2	3	2	4	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	1	2	4	3	2	3	4	1	2	75
24	Inda Nuryani	4	2	3	3	2	2	3	2	2	4	2	3	1	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	75
25	Ita Listyanti	4	2	3	2	3	3	2	4	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	1	2	4	3	2	3	3	1	2	75
26	Joko Waluyo	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	2	2	2	4	1	2	1	1	3	1	2	2	3	3	2	2	1	4	1	2	61
27	M Nurcholis	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	2	3	3	4	1	2	1	1	3	1	2	2	3	3	3	3	1	4	1	1	64
28	Mega Mirawati	2	2	2	2	3	1	2	4	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	1	2	3	2	1	3	4	3	3	72
29	Nita Wahyu Aprilliani	2	2	3	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	49
30	Nurjanah	2	3	1	1	2	1	3	2	4	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	1	2	1	2	57
	Jumlah	62	64	66	60	62	41	56	74	59	69	58	62	64	76	57	56	50	49	58	62	65	47	63	78	60	61	61	80	50	59	

Lampiran 9. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Uji Validitas dan Reliabilitas Soal Prestasi Belajar

MicroCAT (tm) Testing System
Copyright (c) 1982, 1984, 1986, 1988 by Assessment Systems Corporation

Item and Test Analysis Program -- ITEMAN (tm) Version 3.00

Item analysis for data from file D:\DEVIHP.TXT

Page 1

Seq. No.	Scale -Item -----	Item Statistics			Alternative Statistics					Key ---
		Prop. Correct -----	Biser. -----	Point Biser. -----	Alt. -----	Prop. Endorsing -----	Biser. -----	Point Biser. -----		
1	0-1	0.533	0.399	0.318	A	0.200	-0.457	-0.320		
					B	0.200	0.136	0.095		
					C	0.067	-0.532	-0.276		
					D	0.533	0.399	0.318	*	
					Other	0.000	-9.000	-9.000		
2	0-2	0.633	0.784	0.612	A	0.133	-0.639	-0.405		
					B	0.167	-0.355	-0.238		
					C	0.633	0.784	0.612	*	
					D	0.067	-0.532	-0.276		
					Other	0.000	-9.000	-9.000		
3	0-3	0.867	0.707	0.448	A	0.867	0.707	0.448	*	
					B	0.033	-0.134	-0.055		
					C	0.100	-0.811	-0.474		
					D	0.000	-9.000	-9.000		
					Other	0.000	-9.000	-9.000		
4	0-4	0.933	0.645	0.334	A	0.933	0.645	0.334	*	
					B	0.033	-0.661	-0.273		
					C	0.000	-9.000	-9.000		
					D	0.033	-0.463	-0.192		
					Other	0.000	-9.000	-9.000		
5	0-5	0.833	0.512	0.343	A	0.067	-0.796	-0.413		
					B	0.067	-0.305	-0.158		
					C	0.833	0.512	0.343	*	
					D	0.033	0.195	0.081		
					Other	0.000	-9.000	-9.000		
6	0-6	0.600	0.423	0.333	A	0.133	-0.593	-0.376		
					B	0.600	0.423	0.333	*	
					C	0.067	-0.078	-0.041		
					D	0.200	-0.091	-0.064		
					Other	0.000	-9.000	-9.000		
7	0-7	0.700	-0.024	-0.018	A	0.033	0.393	0.162	?	
					B	0.167	-0.062	-0.042		
					C	0.100	-0.031	-0.018		
					D	0.700	-0.024	-0.018	*	
					Other	0.000	-9.000	-9.000		
CHECK THE KEY										
D was specified, A works better										

Lanjutan Lampiran 9. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

MicroCAT (tm) Testing System
Copyright (c) 1982, 1984, 1986, 1988 by Assessment Systems Corporation

Item and Test Analysis Program -- ITEMAN (tm) Version 3.00

Item analysis for data from file D:\DEVIHP.TXT

Page 2

Seq. No.	Scale -Item	Item Statistics			Alternative Statistics				
		Prop. Correct	Biser.	Point Biser.	Alt.	Prop. Endorsing	Biser.	Point Biser.	Key
8	0-8	0.600	0.410	0.323	A	0.600	0.410	0.323	*
					B	0.267	-0.049	-0.036	
					C	0.067	-0.645	-0.334	
					D	0.067	-0.456	-0.236	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
9	0-9	0.667	0.354	0.273	A	0.100	-0.253	-0.148	
					B	0.167	-0.414	-0.278	
					C	0.067	0.149	0.077	
					D	0.667	0.354	0.273	*
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
10	0-10	0.533	0.362	0.289	A	0.200	-0.353	-0.247	
					B	0.533	0.362	0.289	*
					C	0.067	0.602	0.312	?
					D	0.200	-0.440	-0.308	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
11	0-11	0.467	0.117	0.093	A	0.133	-0.434	-0.275	
					B	0.200	0.014	0.010	
					C	0.200	0.154	0.108	?
					D	0.467	0.117	0.093	*
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
12	0-12	0.767	0.403	0.292	A	0.100	-0.253	-0.148	
					B	0.067	-0.645	-0.334	
					C	0.767	0.403	0.292	*
					D	0.067	0.035	0.018	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
13	0-13	0.633	0.018	0.014	A	0.167	-0.023	-0.015	
					B	0.167	0.134	0.090	?
					C	0.633	0.018	0.014	*
					D	0.033	-0.463	-0.192	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
14	0-14	0.833	0.884	0.592	A	0.833	0.884	0.592	*
					B	0.033	-0.792	-0.328	
					C	0.133	-0.752	-0.476	
					D	0.000	-9.000	-9.000	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	

Lanjutan Lampiran 9. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

MicroCAT (tm) Testing System
Copyright (c) 1982, 1984, 1986, 1988 by Assessment Systems Corporation

Item and Test Analysis Program -- ITEMAN (tm) Version 3.00

Item analysis for data from file D:\DEVIHP.TXT

Page 3

Seq. No.	Scale -Item	Item Statistics			Alternative Statistics				
		Prop. Correct	Biser.	Point Biser.	Alt.	Prop. Endorsing	Biser.	Point Biser.	Key
15	0-15	0.567	0.589	0.468	A	0.167	0.075	0.050	
					B	0.567	0.589	0.468	*
					C	0.133	-0.503	-0.318	
					D	0.133	-0.662	-0.419	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
16	0-16	0.833	0.610	0.409	A	0.100	-0.671	-0.393	
					B	0.067	-0.267	-0.138	
					C	0.833	0.610	0.409	*
					D	0.000	-9.000	-9.000	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
17	0-17	0.767	0.722	0.523	A	0.067	-0.607	-0.315	
					B	0.100	-0.588	-0.344	
					C	0.067	-0.305	-0.158	
					D	0.767	0.722	0.523	*
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
18	0-18	0.600	0.397	0.313	A	0.200	-0.003	-0.002	
					B	0.600	0.397	0.313	*
					C	0.100	-0.337	-0.197	
					D	0.100	-0.532	-0.311	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
19	0-19	0.767	0.611	0.442	A	0.067	-0.343	-0.178	
					B	0.067	-0.532	-0.276	
					C	0.100	-0.421	-0.246	
					D	0.767	0.611	0.442	*
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
20	0-20	0.433	0.554	0.440	A	0.200	-0.213	-0.149	
					B	0.300	-0.285	-0.217	
					C	0.433	0.554	0.440	*
					D	0.067	-0.456	-0.236	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
21	0-21	0.600	0.233	0.184	A	0.600	0.233	0.184	*
					B	0.167	0.036	0.024	
					C	0.167	-0.571	-0.383	
					D	0.067	0.338	0.175	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	

Lanjutan Lampiran 9. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

MicroCAT (tm) Testing System
Copyright (c) 1982, 1984, 1986, 1988 by Assessment Systems Corporation

Item and Test Analysis Program -- ITEMAN (tm) Version 3.00

Item analysis for data from file D:\DEVIHP.TXT

Page 4

Seq. No.	Scale -Item	Item Statistics			Alternative Statistics				
		Prop. Correct	Biser.	Point Biser.	Alt.	Prop. Endorsing	Biser.	Point Biser.	Key
22	0-22	0.533	0.719	0.573	A	0.233	-0.531	-0.384	
					B	0.133	-0.684	-0.433	
					C	0.100	0.136	0.080	
					D	0.533	0.719	0.573	*
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
23	0-23	0.667	0.367	0.283	A	0.100	-0.532	-0.311	
					B	0.667	0.367	0.283	*
					C	0.100	0.471	0.275	
					D	0.133	-0.571	-0.361	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
24	0-24	0.767	0.579	0.419	A	0.767	0.579	0.419	*
					B	0.067	-0.645	-0.334	
					C	0.167	-0.375	-0.251	
					D	0.000	-9.000	-9.000	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
25	0-25	0.667	0.502	0.387	A	0.133	-0.253	-0.160	
					B	0.133	-0.662	-0.419	
					C	0.667	0.502	0.387	*
					D	0.067	0.111	0.057	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
26	0-26	0.667	0.058	0.045	A	0.067	-0.116	-0.060	
					B	0.233	0.012	0.009	
					C	0.667	0.058	0.045	*
					D	0.033	-0.134	-0.055	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
27	0-27	0.800	0.632	0.442	A	0.067	-0.116	-0.060	
					B	0.133	-0.752	-0.476	
					C	0.000	-9.000	-9.000	
					D	0.800	0.632	0.442	*
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
28	0-28	0.533	0.436	0.348	A	0.200	0.258	0.181	
					B	0.533	0.436	0.348	*
					C	0.133	-0.639	-0.405	
					D	0.133	-0.503	-0.318	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	

Lanjutan Lampiran 9. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

MicroCAT (tm) Testing System
Copyright (c) 1982, 1984, 1986, 1988 by Assessment Systems Corporation

Item and Test Analysis Program -- ITEMAN (tm) Version 3.00

Item analysis for data from file D:\DEVIHP.TXT

Page 5

Seq. No.	Scale -Item	Item Statistics			Alternative Statistics				
		Prop. Correct	Biser.	Point Biser.	Alt.	Prop. Endorsing	Biser.	Point Biser.	Key
29	0-29	0.833	0.473	0.317	A	0.833	0.473	0.317	*
					B	0.033	-0.397	-0.164	
					C	0.067	-0.834	-0.432	
					D	0.067	0.149	0.077	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
30	0-30	0.800	0.457	0.320	A	0.133	-0.662	-0.419	
					B	0.067	0.111	0.057	
					C	0.800	0.457	0.320	*
					D	0.000	-9.000	-9.000	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
31	0-31	0.733	0.495	0.368	A	0.133	-0.276	-0.174	
					B	0.133	-0.480	-0.304	
					C	0.733	0.495	0.368	*
					D	0.000	-9.000	-9.000	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
32	0-32	0.600	0.486	0.383	A	0.100	-0.476	-0.279	
					B	0.600	0.486	0.383	*
					C	0.167	-0.199	-0.133	
					D	0.133	-0.253	-0.160	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
33	0-33	0.467	0.732	0.583	A	0.467	0.732	0.583	*
					B	0.333	-0.220	-0.169	
					C	0.067	-0.494	-0.256	
					D	0.133	-0.684	-0.433	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
34	0-34	0.633	0.459	0.359	A	0.133	-0.026	-0.016	
					B	0.200	-0.719	-0.503	
					C	0.033	0.459	0.190	
					D	0.633	0.459	0.359	*
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
35	0-35	0.633	0.771	0.602	A	0.133	-0.298	-0.189	
					B	0.167	-0.532	-0.356	
					C	0.067	-0.721	-0.374	
					D	0.633	0.771	0.602	*
					Other	0.000	-9.000	-9.000	

Lanjutan Lampiran 9. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

MicroCAT (tm) Testing System
Copyright (c) 1982, 1984, 1986, 1988 by Assessment Systems Corporation

Item and Test Analysis Program -- ITEMAN (tm) Version 3.00

Item analysis for data from file D:\DEVIHP.TXT

Page 6

Seq. No.	Scale -Item	Item Statistics			Alternative Statistics				
		Prop. Correct	Biser.	Point Biser.	Alt.	Prop. Endorsing	Biser.	Point Biser.	Key
36	0-36	0.700	0.623	0.473	A	0.133	-0.298	-0.189	
					B	0.700	0.623	0.473	*
					C	0.100	-0.727	-0.425	
					D	0.067	-0.192	-0.099	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
37	0-37	0.500	0.705	0.562	A	0.233	-0.147	-0.107	
					B	0.133	-0.730	-0.462	
					C	0.133	-0.366	-0.232	
					D	0.500	0.705	0.562	*
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
38	0-38	0.467	0.855	0.681	A	0.467	0.855	0.681	*
					B	0.133	-0.344	-0.218	
					C	0.233	-0.563	-0.407	
					D	0.167	-0.375	-0.251	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
39	0-39	0.533	0.744	0.592	A	0.533	0.744	0.592	*
					B	0.267	-0.227	-0.169	
					C	0.133	-0.662	-0.419	
					D	0.067	-0.607	-0.315	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
40	0-40	0.333	0.359	0.277	A	0.267	-0.272	-0.202	
					B	0.233	-0.116	-0.084	
					C	0.333	0.359	0.277	*
					D	0.167	-0.023	-0.015	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	

Lanjutan Lampiran 9. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

MicroCAT (tm) Testing System
Copyright (c) 1982, 1984, 1986, 1988 by Assessment Systems Corporation

Item and Test Analysis Program -- ITEMAN (tm) Version 3.00

Item analysis for data from file D:\DEVIHP.TXT

Page 7

There were 30 examinees in the data file.

Scale Statistics

Scale:	0

N of Items	40
N of Examinees	30
Mean	26.033
Variance	46.499
Std. Dev.	6.819
Skew	-0.404
Kurtosis	-1.015
Minimum	12.000
Maximum	36.000
Median	28.000
Alpha	0.841
SEM	2.716
Mean P	0.651
Mean Item-Tot.	0.376
Mean Biserial	0.504

Lanjutan Lampiran 9. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
butir1	60.8333	60.764	.504	.766
butir2	60.7333	71.720	-.399	.797
butir3	60.7000	66.493	.162	.784
butir4	60.9000	64.093	.439	.772
butir5	60.8667	65.430	.292	.778
butir6	61.5667	64.392	.423	.773
butir7	61.0333	64.792	.335	.776
butir8	60.3667	65.275	.113	.794
butir9	60.9333	70.547	-.171	.798
butir10	60.6000	62.455	.531	.767
butir11	60.9333	67.099	.133	.784
butir12	60.8333	63.178	.543	.768
butir13	60.8000	69.683	-.100	.795
butir14	60.4000	62.938	.391	.773
butir15	61.0000	61.931	.538	.766
butir16	61.0000	64.552	.412	.773
butir17	61.2667	62.409	.549	.766
butir18	61.3000	59.597	.667	.757
butir19	60.9667	67.689	.062	.788
butir20	60.8333	65.868	.302	.778
butir21	60.7667	65.289	.255	.780
butir22	61.3333	68.437	.027	.787
butir23	60.7667	65.013	.302	.777
butir24	60.2667	64.202	.241	.782
butir25	60.9000	64.990	.349	.776
butir26	60.8667	66.878	.155	.783
butir27	60.8667	62.878	.497	.768
butir28	60.2000	60.441	.528	.764
butir29	61.2333	64.875	.277	.778
butir30	60.9667	64.792	.333	.776

Lanjutan Lampiran 9. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	78.9
	Excluded(a)	8	21.1
	Total	38	100.0

a Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.844	21

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
butir1	2.1333	.93710	30
butir4	2.0667	.63968	30
butir5	2.1000	.66176	30
butir6	1.4000	.62146	30
butir7	1.9333	.69149	30
butir10	2.3667	.71840	30
butir12	2.1333	.62881	30
butir14	2.5667	.85836	30
butir15	1.9667	.76489	30
butir16	1.9667	.61495	30
butir17	1.7000	.70221	30
butir18	1.6667	.84418	30
butir20	2.1333	.57135	30
butir21	2.2000	.76112	30
butir23	2.2000	.71438	30
butir24	2.7000	.98786	30
butir25	2.0667	.63968	30
butir27	2.1000	.71197	30
butir28	2.7667	.93526	30
butir29	1.7333	.78492	30
butir30	2.0000	.69481	30

Lanjutan Lampiran 9. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
butir1	41.7667	51.702	.517	.833
butir4	41.8333	54.626	.477	.835
butir5	41.8000	56.303	.282	.842
butir6	42.5000	55.017	.449	.836
butir7	41.9667	55.275	.368	.839
butir10	41.5333	52.947	.581	.831
butir12	41.7667	54.047	.551	.833
butir14	41.3333	54.161	.368	.840
butir15	41.9333	52.202	.611	.829
butir16	41.9333	55.926	.352	.840
butir17	42.2000	53.269	.564	.831
butir18	42.2333	51.013	.648	.826
butir20	41.7667	56.599	.304	.841
butir21	41.7000	55.597	.297	.842
butir23	41.7000	56.286	.256	.844
butir24	41.2000	55.269	.224	.849
butir25	41.8333	55.592	.371	.839
butir27	41.8000	54.234	.458	.836
butir28	41.1333	52.189	.479	.835
butir29	42.1667	55.592	.285	.843
butir30	41.9000	55.128	.381	.839

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
43.9000	59.541	7.71631	21

Lampiran 10. Rekapitulasi Hasil Observasi

Hasil Observasi Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Aspek <i>Soft Skill</i> yang Diamati	Jumlah Siswa yang Melakukan Aspek <i>Soft Skill</i>	
		K K	K E
1.	<i>Social Sensitivity</i>		
	a. Kesadaran diri		
	▪ Dukungan teman dalam mengolah produk <i>cake, torten</i> dan <i>gateaux</i> .	23	25
	▪ Percaya terhadap kemampuan sendiri dalam mengolah produk <i>cake, torten</i> dan <i>gateaux</i> .	27	20
	▪ Memiliki kemampuan dalam mengolah produk <i>cake, torten</i> dan <i>gateaux</i> .	26	21
	▪ Menyadari keberadaan diri sendiri dalam pelajaran membuat <i>cake, torten</i> dan <i>gateaux</i> .	22	25
	▪ Respon positif dari teman terhadap kemampuan membuat <i>cake, torten</i> dan <i>gateaux</i> yang dimilikinya.	18	29
	b. Pemahaman situasi sosial		
	▪ Mampu berinteraksi dengan teman dalam pelajaran membuat <i>cake, torten</i> dan <i>gateaux</i> maupun dengan orang lain.	20	32
	▪ Dapat menciptakan dan menjalin hubungan sosial yang efektif dalam pelajaran membuat <i>cake, torten</i> dan <i>gateaux</i> maupun dengan orang lain.	19	28
	▪ Tidak memanfaatkan situasi sosial dengan teman maupun orang lain dalam pelajaran membuat <i>cake, torten</i> dan <i>gateaux</i> .	23	29
	c. Pemahaman etika sosial		
	▪ Dapat menyesuaikan diri terhadap lingkungan kelompok baru dalam pelajaran membuat <i>cake, torten</i> dan <i>gateaux</i> .	18	25
	▪ Bersikap baik ketika berada di lingkungan kelompok baru dalam pelajaran membuat <i>cake, torten</i> dan <i>gateaux</i> .	16	33
	▪ Respon positif dari teman ketika berada di lingkungan kelompok yang baru dalam pelajaran membuat <i>cake, torten</i> dan <i>gateaux</i> .	18	31
	d. Pemecahan masalah		
	▪ Tidak membuat konflik dengan teman dalam pelajaran membuat <i>cake, torten</i> dan <i>gateaux</i> maupun dengan orang lain.	28	35
	▪ Ketidakterlibatan terhadap konflik dengan teman dalam pelajaran membuat <i>cake, torten</i> dan <i>gateaux</i> maupun dengan orang lain.	28	35
	▪ Mampu menyelesaikan konflik yang terjadi dengan teman maupun orang lain dalam pelajaran membuat <i>cake, torten</i> dan <i>gateaux</i> .	15	30
	▪ Mampu memahami konflik dari sudut pandang orang lain dalam pelajaran	17	29

Lanjutan Lampiran 10. Rekapitulasi Hasil Observasi

	<p>membuat <i>cake</i>, <i>torten</i> dan <i>gateaux</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> Mampu mencairkan suasana pada konflik yang terjadi antar teman pada pelajaran membuat <i>cake</i>, <i>torten</i> dan <i>gateaux</i> maupun dengan orang lain. 	18	25
	Jumlah	336	452
	Rerata	20.59	28.54
	Prosentase	52.80%	73.17%
2.	<p><i>Social Insight</i></p> <p>a. Sikap empati</p> <ul style="list-style-type: none"> Pemahaman terhadap kemampuan teman dalam mengikuti pelajaran membuat <i>cake</i>, <i>torten</i> dan <i>gateaux</i>. Pemahaman terhadap perasaan teman dalam mengikuti pelajaran membuat <i>cake</i>, <i>torten</i> dan <i>gateaux</i>. Mampu melihat perspektif orang lain berdasarkan sudut pandang orang tersebut dalam mengikuti pelajaran membuat <i>cake</i>, <i>torten</i> dan <i>gateaux</i>. Respon positif dari teman dalam memahami teman maupun orang lain pada pelajaran membuat <i>cake</i>, <i>torten</i> dan <i>gateaux</i>. Mampu memahami penderitaan atau masalah orang lain dalam mengikuti pelajaran membuat <i>cake</i>, <i>torten</i> dan <i>gateaux</i>. 	20 23 19 18 19	26 29 27 23 29
	<p>b. Sikap prososial</p> <ul style="list-style-type: none"> Kemampuan bertenggang rasa dengan teman maupun dengan orang lain dalam pelajaran membuat <i>cake</i>, <i>torten</i> dan <i>gateaux</i> secara baik. Kemauan membantu teman maupun dengan orang lain dalam mengikuti pelajaran membuat <i>cake</i>, <i>torten</i> dan <i>gateaux</i>. Tidak menyakiti hati teman maupun orang lain untuk kepentingan pribadi ketika mengikuti pelajaran membuat <i>cake</i>, <i>torten</i> dan <i>gateaux</i>. 	15 18 20	26 35 23
	Jumlah	152	218
	Rerata	18.74	27.4
	Prosentase	48.05%	70.26%
3.	<p><i>Social communication</i></p> <p>a. Berkomunikasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Kemampuan untuk berkomunikasi secara lisan dengan teman maupun dengan orang lain ketika mengikuti pelajaran membuat <i>cake</i>, <i>torten</i> dan <i>gateaux</i>. Bersikap asertif untuk mengungkapkan pendapatnya ketika berdiskusi dalam pelajaran membuat <i>cake</i>, <i>torten</i> dan <i>gateaux</i>. Kemampuan mengungkapkan kata-kata untuk memotivasi teman dalam pelajaran membuat <i>cake</i>, <i>torten</i> dan <i>gateaux</i>. Tidak mempengaruhi pendapat orang lain 	18 9 20 7	33 29 25 28

Lanjutan Lampiran 10. Rekapitulasi Hasil Observasi

	ketika berdiskusi dalam pelajaran membuat <i>cake, torten</i> dan <i>gateaux</i> .		
	b. Mendengarkan		
	▪ Kemampuan mendengarkan pendapat orang lain ketika berdiskusi dalam pelajaran membuat <i>cake, torten</i> dan <i>gateaux</i> .	30	36
	▪ Respon positif dari teman sekelompok maupun orang lain terhadap kemampuan mendengarkan ketika berdiskusi dalam pelajaran membuat <i>cake, torten</i> dan <i>gateaux</i> .	25	32
	Jumlah	109	183
	Rerata	20.5	31.38
	Prosentase	52.56%	80.46%

Lampiran 11. Daftar Nilai



PEMERINTAH KABUPATEN SUKOHARJO
DINAS PENDIDIKAN
S M K NEGERI 3 SUKOHARJO
 Jl. Raya Telukan cuplik, Desa Parangjoro, Grogol, Sukoharjo
 Kode Pos. 57552 Telp. (0271) 7081854. Email : smkn3_Sukoharjo@yahoo.co.id

DAFTAR NILAI KELAS EKSPERIMEN

Prog. Keahlian : Tata Boga
Mata Pelajaran : Patiseri
Kelas/Semester : XI TB A/ 1
Wali Kelas: Ratih Widayanti. S.PdT

No	N a m a	Nilai		Skor kuesioner
		Pre-Tes	Post-Tes	
1.	Ade Lia Oktaviani. S	6.6	7.1	59
2.	Annisa Pebriningsih	6.6	7.4	62
3.	Apriyani	7.1	8	63
4.	Ayu Laras Wati	6.3	7.1	65
5.	Chonita Ambarsari	6.9	7.4	63
6.	Devy Mohsaid			
7.	Dewi Sri Wahyuni	6.3	7.4	67
8.	Diah Ayu Bintari	7.4	7.7	58
9.	Diki Yuliyanto	6.3	8	62
10.	Dwi Puji Lestari	7.1	8	59
11.	Eka Ermia	8	9.1	59
12.	Emiliana Benarsih	6.6	8.6	70
13.	Endah Dwi Hastuti	6.3	7.7	72
14.	Eni Purwanti	5.4	6.6	65
15.	Erna Ayuk Purnamawati	7.1	8	66
16.	Evie Jayanti	7.7	8.6	77
17.	Fajar Mustofa	7.4	8.6	60
18.	Fatimah Heny Andiyani	8	8	68
19.	Gadis Ramuna Margareta	6.9	7.4	74
20.	Hengki Tri Setyawan	6.9	6.9	68
21.	Ika Fatmawati	6	7.1	62
22.	Ika Winingsih	7.4	7.4	81
23.	Ilham Windy Aldanari	6	7.7	67
24.	Johan Catur Nugroho	7.4	6.9	59
25.	Mei Linda Mita Sari	6.6	8.6	74
26.	Nana Fitriana	5.4	8.3	64
27.	Nurul Nur hidayah	6.6	7.7	70
28.	Putri Kusuma Dewi	8	8.9	77
29.	Reni Wica Solena	6	7.4	75
30.	Restu Ratnasari	5.1	7.1	60
31.	Rita Setiana	6.6	7.1	59
32.	Selvia Dewi Hastuti	6.6	8	64
33.	Serly Dian Purbandari	7.4	8.6	58
34.	Siska Ayu Pratiwi	7.7	8.9	63
35.	Sri Rahayu	7.4	6	66
36.	Susi Murwani	6	7.4	52
37.	Tri Nike lestari	7.4	8	70
38.	Tutik Marsani	6.9	6.9	62
39.	Wiji Findiya Sari	7.7	7.4	62
40.	Yulanda Mumeni	5.7	7.4	61

Sukoharjo. Agustus 2010

Fasilitator

Lanjutan Lampiran 11. Daftar Nilai



PEMERINTAH KABUPATEN SUKOHARJO
DINAS PENDIDIKAN
S M K NEGERI 3 SUKOHARJO
 Jl. Raya Telukan cuplik, Desa Parangjoro, Grogol, Sukoharjo
 Kode Pos. 57552 Telp. (0271) 7081854. Email : smkn3_Sukoharjo@yahoo.co.id

DAFTAR NILAI KELAS KONTROL

Prog. Keahlian : Tata Boga
Mata Pelajaran : Patiseri
Kelas/Semester : XI JB B/ 1
Wali Kelas: Agustina Tris K. S.Si

No	N a m a	Nilai		Skor kuesioner
		Pre-Tes	Post-Tes	
1.	Any Setyowati	7.4	7.1	59
2.	Arum Choiri Latifah	6.6	6	64
3.	Azzarzupy Handini	6	7.4	65
4.	Desi Mentari Puspitasari	6.3	6.6	57
5.	Dewi Ernawati	7.1	6.9	59
6.	Dian Putr. Nopita R	6.6	7.7	57
7.	Dwi Maharani	7.4	6.6	65
8.	Dwi Karyani	6.6	6.6	68
9.	Eko Wahyu Kristiawan	7.4	6.3	52
10.	Eko Yunianto	6.6	6.3	59
11.	Endah Yuliatin	6.3	7.4	59
12.	Eni Sulistyaningsih	6.6	7.1	65
13.	Erna Winarsih	7.1	7.1	55
14.	Evita Yuliana	7.7	6.3	60
15.	Fadhilah Rohani	7.1	6	53
16.	Fany Dyah Pratiwi	6	5.4	65
17.	Farida Yuli Lw	7.4	7.4	54
18.	Heri Susilo	7.4	6.6	56
19.	Ika Novianti	6.6	6.6	56
20.	Ike Setyorini	5.1	6.9	60
21.	Intan Ayu Christina	6.6	7.4	64
22.	Lestari	6	6.6	58
23.	Mayasari Nur Hanani	7.4	6.6	68
24.	Miftakul Purwa F	6.6	6.9	52
25.	Muhammad Firdaus	7.1	6.6	37
26.	Nina Giyanti	5.4	5.7	64
27.	Porwanti	6.3	6.9	48
28.	Puspitasari	6.6	6.6	73
29.	Rikato	7.1	6.6	55
30.	Runi Setyowati	6.9	7.4	63
31.	Septiana Wiki Ambarwati	5.7	5.7	64
32.	Siska Apriyani	5.4	5.4	54
33.	Supriyadi	6.6	7.7	48
34.	Taufik Hidayat	6.3	7.1	73
35.	Titian Wulandari	5.7	6.3	63
36.	Tri Rus Sugiyanti	6.3	7.1	47
37.	Untari Ekawati	5.7	6.6	65
38.	Yesi Purwanti	6.9	6.9	61
39.	Yuyun Kartikasari	7.1	7.3	55

Sukoharjo, Agustus 2010

Fasilitator

Lampiran 12. Uji Normalitas

Uji Normalitas *Pre-test* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Tests of Normality

kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pre_test eksperimen	.125	39	.127	.965	39	.254
kontrol	.147	39	.032	.952	39	.093

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Normalitas *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Tests of Normality

kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
post_test eksperimen	.155	39	.019	.964	39	.234
kontrol	.169	39	.007	.950	39	.080

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Normalitas Kenaikan Prestasi Kelas Eksperimen dan Kontrol

Tests of Normality

kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
kenaikan_eksperimen	.110	39	.200*	.972	39	.419
prestasi_belajar kontrol	.103	39	.200*	.986	39	.910

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Normalitas Kuesioner Kelas Eksperimen dan Kontrol

Tests of Normality

kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
soft_skill eksperimen	.123	39	.141	.954	39	.116
kontrol	.101	39	.200*	.966	39	.277

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 13. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas Prestasi Belajar Kelas Kontrol

Case Processing Summary

	nilai	Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
prestasi_belajar_	post test	39	100.0%	0	.0%	39	100.0%
kelas_kontrol	pre test	39	100.0%	0	.0%	39	100.0%

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
prestasi_belajar_ kelas_kontrol	Based on Mean	.255	1	76	.615
	Based on Median	.300	1	76	.585
	Based on Median and with adjusted df	.300	1	75.779	.585
	Based on trimmed mean	.235	1	76	.630

Uji Homogenitas Prestasi Belajar Kelas Eksperimen

Case Processing Summary

	kelas	Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
prestasi_belajar	eksperimen	39	100.0%	0	.0%	39	100.0%

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
prestasi_belajar_kelas_eksperimen	Based on Mean	.332	1	76	.566
	Based on Median	.289	1	76	.592
	Based on Median and with adjusted df	.289	1	75.540	.592
	Based on trimmed mean	.313	1	76	.577

Uji Homogenitas Kenaikan Prestasi Belajar

Case Processing Summary

	kelas	Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
kenaikan_eksperimen		39	100.0%	0	.0%	39	100.0%
prestasi_belajar kontrol		39	100.0%	0	.0%	39	100.0%

Lanjutan Lampiran 13. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
kenaikan_ prestasi_belajar	Based on Mean	.001	1	76	.972
	Based on Median	.002	1	76	.964
	Based on Median and with adjusted df	.002	1	74.454	.964
	Based on trimmed mean	.001	1	76	.979

Uji Homogenitas Kuesioner Kelas Eksperimen dan Kontrol

Case Processing Summary

		Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
soft_skill	eksperimen	39	100.0%	0	.0%	39	100.0%
	kontrol	39	100.0%	0	.0%	39	100.0%

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
soft_skill	Based on Mean	.711	1	76	.402
	Based on Median	.965	1	76	.329
	Based on Median and with adjusted df	.965	1	75.752	.329
	Based on trimmed mean	.821	1	76	.368

Lampiran 14. Tabel Hasil Uji-t *Student*

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest_eksperimen	6.7897	39	.75107	.12027
	posttest_eksperimen	7.7026	39	.69792	.11176
Pair 2	pretest_kontrol	6.5897	39	.64514	.10331
	poosttest_kontrol	6.7103	39	.58300	.09336

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	pretest_eksperimen & posttest_eksperimen	39	.398	.012
Pair 2	pretest_kontrol & poosttest_kontrol	39	.284	.080

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest_eksperimen - posttest_eksperimen	-.91282	.79643	.12753	-1.17099	-.65465	-7.158	38	.000
Pair 2	pretest_kontrol - poosttest_kontrol	-.12051	.73670	.11797	-.35932	.11830	-1.022	38	.313

Group Statistics

	kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
kenaikan_eksperimen	eksperimen	39	.9128	.79643	.12753
prestasi_belajar_kontrol	kontrol	39	.1205	.73670	.11797

Group Statistics

	kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
softskill_eksperimen	eksperimen	39	65.2051	6.34192	1.01552
softskill_kontrol	kontrol	39	58.9744	7.25653	1.16197

Lanjutan Lampiran 14. Tabel Hasil Uji-t Student

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
softskill	Equal variances assumed	.286	.594	4.038	76	.000	6.23077	1.54320	3.15722	9.30432
	Equal variances not assumed			4.038	74.661	.000	6.23077	1.54320	3.15633	9.30521

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
kenaikan_prestasi_belajar	Equal variances assumed	.001	.972	4.561	76	.000	.79231	.17372	.44630	1.13831
	Equal variances not assumed			4.561	75.543	.000	.79231	.17372	.44627	1.13834

Lampiran 15. Statistik Deskriptif

Frequencies

		Statistics							
		pretest_ eksperimen	posttest_ eksperimen	pretest_ kontrol	posttest_ kontrol	softskill_ eksperimen	softskill_ kontrol	kenaikan_ eksperimen	kenaikan_ kontrol
N	Valid	39	39	39	39	39	39	39	39
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		6.7897	7.7026	6.5897	6.7103	65.2051	58.9744	.9128	.1205
Median		6.9000	7.7000	6.6000	6.6000	64.0000	59.0000	.9000	.0000
Mode		6.60 ^a	7.40	6.60	6.60	59.00 ^a	65.00	.90	.00
Std. Deviation		.75107	.69792	.64514	.58300	6.34192	7.25653	.79643	.73670
Variance		.564	.487	.416	.340	40.220	52.657	.634	.543
Range		2.90	3.10	2.60	2.30	29.00	36.00	4.30	3.20
Minimum		5.10	6.00	5.10	5.40	52.00	37.00	-1.40	-1.40
Maximum		8.00	9.10	7.70	7.70	81.00	73.00	2.90	1.80
Sum		264.80	300.40	257.00	261.70	2543.00	2300.00	35.60	4.70

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Lanjutan Lampiran 15. Statistik Deskriptif

Frequency Table

pretest_eksperimen

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 5.10	1	2.6	2.6	2.6
5.40	2	5.1	5.1	7.7
5.70	1	2.6	2.6	10.3
6.00	4	10.3	10.3	20.5
6.30	4	10.3	10.3	30.8
6.60	7	17.9	17.9	48.7
6.90	4	10.3	10.3	59.0
7.10	3	7.7	7.7	66.7
7.40	7	17.9	17.9	84.6
7.70	3	7.7	7.7	92.3
8.00	3	7.7	7.7	100.0
Total	39	100.0	100.0	

posttest_eksperimen

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 6.00	1	2.6	2.6	2.6
6.60	1	2.6	2.6	5.1
6.90	3	7.7	7.7	12.8
7.10	5	12.8	12.8	25.6
7.40	9	23.1	23.1	48.7
7.70	4	10.3	10.3	59.0
8.00	7	17.9	17.9	76.9
8.30	1	2.6	2.6	79.5
8.60	5	12.8	12.8	92.3
8.90	2	5.1	5.1	97.4
9.10	1	2.6	2.6	100.0
Total	39	100.0	100.0	

pretest_kontrol

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 5.10	1	2.6	2.6	2.6
5.40	2	5.1	5.1	7.7
5.70	3	7.7	7.7	15.4
6.00	3	7.7	7.7	23.1
6.30	5	12.8	12.8	35.9
6.60	10	25.6	25.6	61.5
6.90	2	5.1	5.1	66.7
7.10	6	15.4	15.4	82.1
7.40	6	15.4	15.4	97.4
7.70	1	2.6	2.6	100.0
Total	39	100.0	100.0	

Lanjutan Lampiran 15. Statistik Deskriptif

posttest_kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	5.40	2	5.1	5.1	5.1
	5.70	2	5.1	5.1	10.3
	6.00	2	5.1	5.1	15.4
	6.30	4	10.3	10.3	25.6
	6.60	11	28.2	28.2	53.8
	6.90	5	12.8	12.8	66.7
	7.10	5	12.8	12.8	79.5
	7.30	1	2.6	2.6	82.1
	7.40	5	12.8	12.8	94.9
	7.70	2	5.1	5.1	100.0
	Total	39	100.0	100.0	

softskill_eksperimen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	52.00	1	2.6	2.6	2.6
	58.00	2	5.1	5.1	7.7
	59.00	5	12.8	12.8	20.5
	60.00	2	5.1	5.1	25.6
	61.00	1	2.6	2.6	28.2
	62.00	5	12.8	12.8	41.0
	63.00	3	7.7	7.7	48.7
	64.00	2	5.1	5.1	53.8
	65.00	2	5.1	5.1	59.0
	66.00	2	5.1	5.1	64.1
	67.00	2	5.1	5.1	69.2
	68.00	2	5.1	5.1	74.4
	70.00	3	7.7	7.7	82.1
	72.00	1	2.6	2.6	84.6
	74.00	2	5.1	5.1	89.7
	75.00	1	2.6	2.6	92.3
	77.00	2	5.1	5.1	97.4
	81.00	1	2.6	2.6	100.0
	Total	39	100.0	100.0	

Lanjutan Lampiran 15. Statistik Deskriptif

softskill_kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	37.00	1	2.6	2.6	2.6
	47.00	1	2.6	2.6	5.1
	48.00	2	5.1	5.1	10.3
	52.00	2	5.1	5.1	15.4
	53.00	1	2.6	2.6	17.9
	54.00	2	5.1	5.1	23.1
	55.00	3	7.7	7.7	30.8
	56.00	2	5.1	5.1	35.9
	57.00	2	5.1	5.1	41.0
	58.00	1	2.6	2.6	43.6
	59.00	4	10.3	10.3	53.8
	60.00	2	5.1	5.1	59.0
	61.00	1	2.6	2.6	61.5
	63.00	2	5.1	5.1	66.7
	64.00	4	10.3	10.3	76.9
	65.00	5	12.8	12.8	89.7
	68.00	2	5.1	5.1	94.9
	73.00	2	5.1	5.1	100.0
	Total	39	100.0	100.0	

kenaikan_eksperimen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	-1.40	1	2.6	2.6	2.6
	-.50	1	2.6	2.6	5.1
	-.30	1	2.6	2.6	7.7
	.00	4	10.3	10.3	17.9
	.30	1	2.6	2.6	20.5
	.50	4	10.3	10.3	30.8
	.60	1	2.6	2.6	33.3
	.80	2	5.1	5.1	38.5
	.90	5	12.8	12.8	51.3
	1.10	4	10.3	10.3	61.5
	1.20	4	10.3	10.3	71.8
	1.40	4	10.3	10.3	82.1
	1.70	3	7.7	7.7	89.7
	2.00	3	7.7	7.7	97.4
	2.90	1	2.6	2.6	100.0
	Total	39	100.0	100.0	

Lanjutan Lampiran 15. Statistik Deskriptif

kenaikan_kontrol

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid -1.40	1	2.6	2.6	2.6
-1.10	2	5.1	5.1	7.7
-.80	3	7.7	7.7	15.4
-.60	2	5.1	5.1	20.5
-.50	2	5.1	5.1	25.6
-.30	2	5.1	5.1	30.8
-.20	1	2.6	2.6	33.3
.00	8	20.5	20.5	53.8
.20	1	2.6	2.6	56.4
.30	3	7.7	7.7	64.1
.50	2	5.1	5.1	69.2
.60	3	7.7	7.7	76.9
.80	3	7.7	7.7	84.6
.90	1	2.6	2.6	87.2
1.10	3	7.7	7.7	94.9
1.40	1	2.6	2.6	97.4
1.80	1	2.6	2.6	100.0
Total	39	100.0	100.0	

Lampiran 16. Tabel Nilai Kritik

TABEL NILAI KRITIK
KORELASI ITEM – TOTAL TERKOREKSI 1 SISI
(SISI KANAN / KORELASI POSITIF)

db	$\alpha = 1\%$	$\alpha = 5\%$
1	0.985	0.929
2	0.881	0.770
3	0.776	0.663
4	0.695	0.590
5	0.634	0.536
6	0.586	0.495
7	0.548	0.462
8	0.516	0.434
9	0.489	0.411
10	0.465	0.392
11	0.445	0.375
12	0.427	0.360
13	0.411	0.346
14	0.397	0.334
15	0.384	0.323
16	0.373	0.310
17	0.362	0.305

db	$\alpha = 1\%$	$\alpha = 5\%$
18	0.352	0.296
19	0.343	0.289
20	0.335	0.282
21	0.327	0.275
22	0.320	0.269
23	0.313	0.263
24	0.307	0.258
25	0.301	0.253
26	0.295	0.248
27	0.290	0.244
28	0.285	0.239
29	0.280	0.235
30	0.275	0.231
40	0.239	0.201
60	0.196	0.165
120	0.139	0.117
∞	0.048	0.041

Lampiran 17. Tabel F

Tabel distribusi F untuk alpha 5%

v2/v1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	161.448	199.500	215.707	224.583	230.162	233.986	236.768	238.883	240.543	241.882
2	18.513	19.000	19.164	19.247	19.296	19.330	19.353	19.371	19.385	19.396
3	10.128	9.552	9.277	9.117	9.013	8.941	8.887	8.845	8.812	8.786
4	7.709	6.944	6.591	6.388	6.256	6.163	6.094	6.041	5.999	5.964
5	6.608	5.786	5.409	5.192	5.050	4.950	4.876	4.818	4.772	4.735
6	5.987	5.143	4.757	4.534	4.387	4.284	4.207	4.147	4.099	4.060
7	5.591	4.737	4.347	4.120	3.972	3.866	3.787	3.726	3.677	3.637
8	5.318	4.459	4.066	3.838	3.687	3.581	3.500	3.438	3.388	3.347
9	5.117	4.256	3.863	3.633	3.482	3.374	3.293	3.230	3.179	3.137
10	4.965	4.103	3.708	3.478	3.326	3.217	3.135	3.072	3.020	2.978
11	4.844	3.982	3.587	3.357	3.204	3.095	3.012	2.948	2.896	2.854
12	4.747	3.885	3.490	3.259	3.106	2.996	2.913	2.849	2.796	2.753
13	4.667	3.806	3.411	3.179	3.025	2.915	2.832	2.767	2.714	2.671
14	4.600	3.739	3.344	3.112	2.958	2.848	2.764	2.699	2.646	2.602
15	4.543	3.682	3.287	3.056	2.901	2.790	2.707	2.641	2.588	2.544
16	4.494	3.634	3.239	3.007	2.852	2.741	2.657	2.591	2.538	2.494
17	4.451	3.592	3.197	2.965	2.810	2.699	2.614	2.548	2.494	2.450
18	4.414	3.555	3.160	2.928	2.773	2.661	2.577	2.510	2.456	2.412
19	4.381	3.522	3.127	2.895	2.740	2.628	2.544	2.477	2.423	2.378
20	4.351	3.493	3.098	2.866	2.711	2.599	2.514	2.447	2.393	2.348
21	4.325	3.467	3.072	2.840	2.685	2.573	2.488	2.420	2.366	2.321
22	4.301	3.443	3.049	2.817	2.661	2.549	2.464	2.397	2.342	2.297
23	4.279	3.422	3.028	2.796	2.640	2.528	2.442	2.375	2.320	2.275
24	4.260	3.403	3.009	2.776	2.621	2.508	2.423	2.355	2.300	2.255
25	4.242	3.385	2.991	2.759	2.603	2.490	2.405	2.337	2.282	2.236
26	4.225	3.369	2.975	2.743	2.587	2.474	2.388	2.321	2.265	2.220
27	4.210	3.354	2.960	2.728	2.572	2.459	2.373	2.305	2.250	2.204
28	4.196	3.340	2.947	2.714	2.558	2.445	2.359	2.291	2.236	2.190
29	4.183	3.328	2.934	2.701	2.545	2.432	2.346	2.278	2.223	2.177
30	4.171	3.316	2.922	2.690	2.534	2.421	2.334	2.266	2.211	2.165
31	4.160	3.305	2.911	2.679	2.523	2.409	2.323	2.255	2.199	2.153
32	4.149	3.295	2.901	2.668	2.512	2.399	2.313	2.244	2.189	2.142
33	4.139	3.285	2.892	2.659	2.503	2.389	2.303	2.235	2.179	2.133
34	4.130	3.276	2.883	2.650	2.494	2.380	2.294	2.225	2.170	2.123
35	4.121	3.267	2.874	2.641	2.485	2.372	2.285	2.217	2.161	2.114
36	4.113	3.259	2.866	2.634	2.477	2.364	2.277	2.209	2.153	2.106
37	4.105	3.252	2.859	2.626	2.470	2.356	2.270	2.201	2.145	2.098
38	4.098	3.245	2.852	2.619	2.463	2.349	2.262	2.194	2.138	2.091
39	4.091	3.238	2.845	2.612	2.456	2.342	2.255	2.187	2.131	2.084
40	4.085	3.232	2.839	2.606	2.449	2.336	2.249	2.180	2.124	2.077
41	4.079	3.226	2.833	2.600	2.443	2.330	2.243	2.174	2.118	2.071
42	4.073	3.220	2.827	2.594	2.438	2.324	2.237	2.168	2.112	2.065
43	4.067	3.214	2.822	2.589	2.432	2.318	2.232	2.163	2.106	2.059
44	4.062	3.209	2.816	2.584	2.427	2.313	2.226	2.157	2.101	2.054
45	4.057	3.204	2.812	2.579	2.422	2.308	2.221	2.152	2.096	2.049
46	4.052	3.200	2.807	2.574	2.417	2.304	2.216	2.147	2.091	2.044
47	4.047	3.195	2.802	2.570	2.413	2.299	2.212	2.143	2.086	2.039
48	4.043	3.191	2.798	2.565	2.409	2.295	2.207	2.138	2.082	2.035
49	4.038	3.187	2.794	2.561	2.404	2.290	2.203	2.134	2.077	2.030
50	4.034	3.183	2.790	2.557	2.400	2.286	2.199	2.130	2.073	2.026

Lanjutan Lampiran 17. Tabel F

v2/v1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
51	4,030	3,179	2,786	2,553	2,397	2,283	2,195	2,126	2,069	2,022
52	4,027	3,175	2,783	2,550	2,393	2,279	2,192	2,122	2,066	2,018
53	4,023	3,172	2,779	2,546	2,389	2,275	2,188	2,119	2,062	2,015
54	4,020	3,168	2,776	2,543	2,386	2,272	2,185	2,115	2,059	2,011
55	4,016	3,165	2,773	2,540	2,383	2,269	2,181	2,112	2,055	2,008
56	4,013	3,162	2,769	2,537	2,380	2,266	2,178	2,109	2,052	2,005
57	4,010	3,159	2,766	2,534	2,377	2,263	2,175	2,106	2,049	2,001
58	4,007	3,156	2,764	2,531	2,374	2,260	2,172	2,103	2,046	1,998
59	4,004	3,153	2,761	2,528	2,371	2,257	2,169	2,100	2,043	1,995
60	4,001	3,150	2,758	2,525	2,368	2,254	2,167	2,097	2,040	1,993
61	3,998	3,148	2,755	2,523	2,366	2,251	2,164	2,094	2,037	1,990
62	3,996	3,145	2,753	2,520	2,363	2,249	2,161	2,092	2,035	1,987
63	3,993	3,143	2,751	2,518	2,361	2,246	2,159	2,089	2,032	1,985
64	3,991	3,140	2,748	2,515	2,358	2,244	2,156	2,087	2,030	1,982
65	3,989	3,138	2,746	2,513	2,356	2,242	2,154	2,084	2,027	1,980
66	3,986	3,136	2,744	2,511	2,354	2,239	2,152	2,082	2,025	1,977
67	3,984	3,134	2,742	2,509	2,352	2,237	2,150	2,080	2,023	1,975
68	3,982	3,132	2,740	2,507	2,350	2,235	2,148	2,078	2,021	1,973
69	3,980	3,130	2,737	2,505	2,348	2,233	2,145	2,076	2,019	1,971
70	3,978	3,128	2,736	2,503	2,346	2,231	2,143	2,074	2,017	1,969
71	3,976	3,126	2,734	2,501	2,344	2,229	2,142	2,072	2,015	1,967
72	3,974	3,124	2,732	2,499	2,342	2,227	2,140	2,070	2,013	1,965
73	3,972	3,122	2,730	2,497	2,340	2,226	2,138	2,068	2,011	1,963
74	3,970	3,120	2,728	2,495	2,338	2,224	2,136	2,066	2,009	1,961
75	3,968	3,119	2,727	2,494	2,337	2,222	2,134	2,064	2,007	1,959
76	3,967	3,117	2,725	2,492	2,335	2,220	2,133	2,063	2,006	1,958
77	3,965	3,115	2,723	2,490	2,333	2,219	2,131	2,061	2,004	1,956
78	3,963	3,114	2,722	2,489	2,332	2,217	2,129	2,059	2,002	1,954
79	3,962	3,112	2,720	2,487	2,330	2,216	2,128	2,058	2,001	1,953
80	3,960	3,111	2,719	2,486	2,329	2,214	2,126	2,056	1,999	1,951
81	3,959	3,109	2,717	2,484	2,327	2,213	2,125	2,055	1,998	1,950
82	3,957	3,108	2,716	2,483	2,326	2,211	2,123	2,053	1,996	1,948
83	3,956	3,107	2,715	2,482	2,324	2,210	2,122	2,052	1,995	1,947
84	3,955	3,105	2,713	2,480	2,323	2,209	2,121	2,051	1,993	1,945
85	3,953	3,104	2,712	2,479	2,322	2,207	2,119	2,049	1,992	1,944
86	3,952	3,103	2,711	2,478	2,321	2,206	2,118	2,048	1,991	1,943
87	3,951	3,101	2,709	2,476	2,319	2,205	2,117	2,047	1,989	1,941
88	3,949	3,100	2,708	2,475	2,318	2,203	2,115	2,045	1,988	1,940
89	3,948	3,099	2,707	2,474	2,317	2,202	2,114	2,044	1,987	1,939
90	3,947	3,098	2,706	2,473	2,316	2,201	2,113	2,043	1,986	1,938
91	3,946	3,097	2,705	2,472	2,315	2,200	2,112	2,042	1,984	1,936
92	3,945	3,095	2,704	2,471	2,313	2,199	2,111	2,041	1,983	1,935

Lampiran 18. Foto Penelitian**Kegiatan Siswa Kelas Kontrol****Kegiatan Siswa Kelas Kontrol**

Lanjutan Lampiran 18. Foto Penelitian



Kegiatan Praktik Kelas Kontrol



Kegiatan Praktik Kelas Kontrol

Lanjutan Lampiran 18. Foto Penelitian**Kegiatan Siswa Kelas Eksperimen****Kegiatan Siswa Kelas Eksperimen**

Lanjutan Lampiran 18. Foto Penelitian**Kegiatan Praktik Kelas Eksperimen****Kegiatan Praktik Kelas Eksperimen**

SURAT PENELITIAN